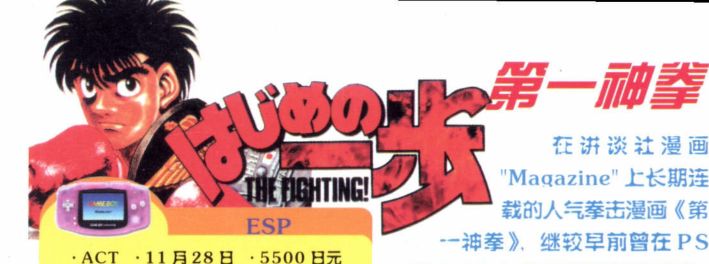


ISBN 7-88833-149-1
9 787888 331495 >



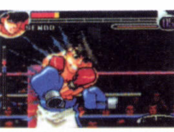
第一神拳

ESP

·ACT ·11月28日 ·5500日元

在讲谈社漫画"Magazine"上长期连载的人气拳击漫画《第一神拳》，继较早前曾在PS和PS2上推出其相关游戏后，今次终于打入手提机，并决于11月28日在GBA上推出一只平面动作型的拳击游戏，由主角幕之内一步为首的一班拳击手的激战很快便会展开。

游戏介绍



今次的游戏玩法跟PS2上的立体版有很大的分别，首先比赛对垒模式会采取平面，以主观的视点进行比赛。在画面中除了对手外，玩者就只能看到自己的双手，利用各种的指令输入控制双手攻击和防御，根据对手所做出的动作来做适当的应变。只要攻击对方至能量剩下若干，并打至再不能站起时便为胜利者。

游戏模式





在此作中，能让玩者所选择的模式一共有四个，分别是依照原作，描述一步加入拳击界跟各有名对手比赛的单人模式；使用任何角色（只限单人模式中已打败的对手），打倒面前一个又一个对手夺取最终优胜的淘汰赛；利用GBA的通信连线跟朋友互相对垒的自由对战模式；以及用作基本练习，确认各种指令和各人物特性的练习模式共四种。

比赛中的战略





虽然此作是一只不折不扣的动作游戏，但当中亦含有少许的战略成份，在回合与回合之间的休息时间INTERVAL，玩者可以根据不同的状况来增加3项能力其中之一种，例如在上回合曾经被对手击倒多次，那么可以选择增加倒地点来以防万一等等。

SEGA RALLY

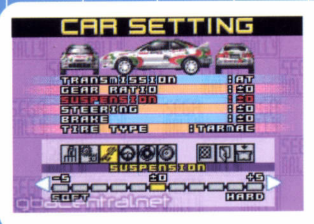
SEGA

·RAC ·预定12月19日 ·5800日元

《SEGA RALLY》系列最新作，GBA上登场！！

《SEGA RALLY》自95年于街机上推出第一个作品以来，藉着其美丽的画面和出色的操纵性而深得众玩家们的欢迎。然而该系列的最新作，亦即将会在GBA上推出。游戏以充分表现出RALLY魅力为最大目标，并会彻底发挥出GBA的最大机能。《SEGA RALLY》设有两个主要的模式，分别是要在比赛中制霸的"CHAMPIONSHIP MODE"和供玩者挑战时间极限的"TIME ATTACK MODE"。

可以进行通讯对战



透过GBA的通讯机能，玩者可以和朋友们一起进行《SEGA RALLY》。在这个模式中，大家可以感受到的乐趣必定会倍增。而且游戏最大可支持四人同时对战，绝对可以燃烧参赛者的斗志。

可供选择的视点

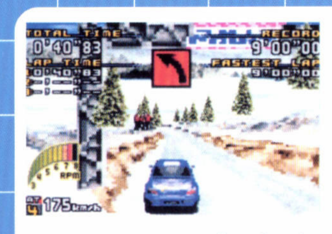
在这个GBA版本中，在驾驶的时候设有不同的视点可供玩者选择，必定能够迎合不同玩家的需要。不过，要是想提升临场感的话，大家便一定要使用主观视点了。





籍着 GBA 的机能，玩家可以在手提游戏机上感受到这种高质素

多种不同的赛道和车辆



在雪地上的比赛一定要加倍留神，一不小心便会出现意外



使用立体方式来表现的背景，在一边比赛的时候，大家也可以欣赏一下沿路的风景

以世界为舞台

《SEGA RALLY》的另外一个特色就是以世界上不同的地方作为比赛的舞台，现阶段公开了的分别有雪地、荒野等等。不同地方的赛道也各有特色，考验玩者的驾驶技术。至于一些在现实中的 RALLY 战车，亦会在游戏中登场。



在东京 GAME SHOW 可以率先体现!



在9月20日开始的连续三天，于日本举行的"东京 GAME SHOW 2002"中，《SEGA RALLY》亦是世嘉的展品之一。如果大家想率先体验到游戏魅力的话，便千万不要错过了。



スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION

BANPRESTO

·S·RPG ·11月22日 ·5800日元

机械人大战再度爆发！原创人物大活跃！！

长寿的经典机械人战略游戏《超级机械人大战》系列又有新作推出了！今次不单是内容、系统，甚至是登场人物等各方面均经过大幅度的变更，可说是系列再起步之作。

STORY

新西历，人类因受到两颗陨石坠落的打击，陷入混乱的时代，文明亦停留在21世纪初的阶段。到了新西历179年，第三颗陨石"米迪奥3"坠落，调查的结果判定那颗陨石为人工物，更发现了未知的技术，名为"ETO"，最后交由"EOT特别审议会"及"EOT机关"继续调查。最后"EOT机关"的代表比昂·梳达克博士从研究结果得悉地球将会受到来自外层空间的智能生命体入侵，为了作出抵抗，便着手进行人型机动兵器，即"Personal Trooper"的开发……





这就是攻击动画了！！！

进入新的战斗领域



机战系列又再有新作推出了，此作除了有原创角色登场之外，更会加入一个新系统。在以下的篇幅中，将曾逐一和大家介绍。如果您也是机战 FANS 的话，便千万不要错过了!

主角

伊达流星

本游戏的其中一名主角。是 SRX 队伍中的成员之一，亦是 R-1 的测试驾驶员。为人性格热血率直，非常之喜欢机械人的。



R-2

拉迪殊·F·布朗修坦

和伊达流星同样是 SRX 队伍的成员，是 R-2 的测试驾驶员。名军人家庭出身的他，除了沉着冷静之外，亦很喜欢挖苦他人 。

小林彩

同样是 SRX 队伍的成员，R-3 的测试驾驶员。为人责任感非常之强，而且拥有着不肯认输的倔强性格。





PTX-007-03C
赤予班斯特
Mk-II CUSTOM
威斯列达

PTX-007-03C
赤予班斯特
Mk-III
CUSTOM
欧特艾森

艾克丝伦·宝罗玲

ATX 队伍的成员之一，负责操作"威斯列达"的女性角色。是主角南部京介的恋人。

主角 南部京介

本游戏的其中一名主角。ATX 队伍的成员之一，负责操作"欧特艾森"。面对任何事亦可以冷静处理，是一名热血汉。

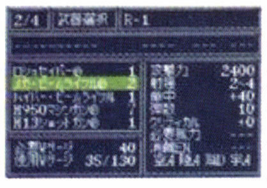


依路姆格鲁德·加沙哈拉

高教养的加沙哈拉，会为了达成自己的目的而不择手段。

能够更换武器的WEAPON SELECT SYSTEM!

在最新作之中，加入了一个名为"WE APON SELECT SYSTEM"的新系统，只要被称为"PT"的机体也是能够更换武器的。玩者可以根据不同的战况而选择最合适的武器来使用，例如是"雷射来福抢"或是"电池剑"等等。新系统不单可以使战斗变得更多元化，最重要的是可以发挥出机体的最佳性能表现。



MONOEYE
SDガンダム GGENERATION
GUNDAMS
SDガンダム ジージェネレーション モノアイ ガンダムズ

BANDAI

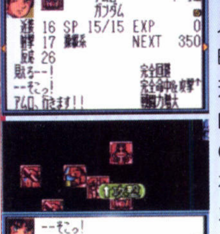
·S·RPG ·9月26日 ·4980日元

旧世代·新高达

有看过本刊早前报导的话，相信各位也会知道《SD GUNDAM G GENERATION》系列的最新作《MONOEYE》即将在WSC上推出，由于今次作品的故事发生在"Z GUNDAM"的时代，因此除了会出现高达FANS们耳熟能详的机体外，还有原创的人物和机械登场，内容绝对精彩丰富。今次会继续深入介绍游戏各方面的资料，好让各位更加体会到作品的魅力之处。

系统介绍

ID COMMAND



表现人物个性的同时提升战斗力的ID COMMAND，在新作里将会不断演变成长，更能散发出各人物的魅力。

MS 改造



MS改造是系列作一大的重点要素，经过改良而生成的新系统中，透过改造程序能够令MS的强化幅度更广。

战略·战斗



战斗方式大致与前作相同，基本目的是攻占各版图上指定的场所等等，不过新作里战斗场面的表现极之精彩，FANS们又怎能错过。

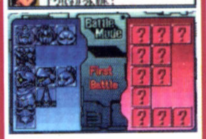
EVENT 分支



本作中出现的EVENT总数多达1000件以上，当中包括新角色EVENT和重现原作故事的EVENT部份，再加上多个分支发生，游戏的重玩性相当高。

通讯对战





斩新的通讯对战模式，能够在游戏里进行3对3 或小组复数对战等等，玩者可使用自己育成的MS和角色组成小队参战 。

星のカービィGBA

任天堂的著名ACT游戏《星之卡比》终于决定在GBA上推出，可爱的卡比仍旧继续施展他的复制能力，在纵横无尽的舞台上活跃。今次首先为各位介绍GBA版新加入的多人参与玩法，以及其中一部份卡比使用的变化多端复制能力。

任天堂
·ACT ·10月预定发售 ·价格未定



由初学者至熟练者同样能够享受到本作的乐趣

4人同玩



今次GBA版最多可让4名玩者同时参与，各自可选取能力不同的卡比，一起在相同的STAGE里进行游戏，颜色各异的卡比们将会在画面上出现。

卡比的复制能力



本系列最大的特征，相信就是主角卡比独有的复制能力，新作中设定了全部24种的能力，能产生出多采多姿的动作表现，现在先介绍其中7种能力给大家认识。



接近无敌的状态下把敌人全数击败。

STONE

卡比的身体变成如岩石般坚硬和沉重，藉以本身的重量能够把敌人压下，而且变身期间不怕对手的攻击。

MIC

此能力分为三个阶段发出来。

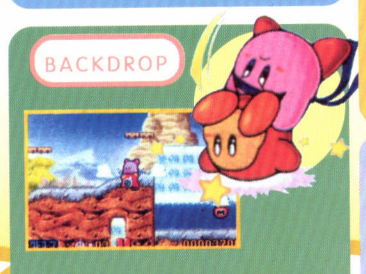
此能力是使用卡比的歌声来攻击敌人，可以同时把画面上的敌人全灭，相当厉害，不过要注意最多只能够使用 3 次。

PARASOL



以手中的太阳伞攻击敌人另外在高处降下时也可使用，落下途中移动十字按钮能够改变方向。

BACKDROP



将敌人捕捉后如摔跤技般把对手击倒的能力，然而发动时需要非常接近敌人，有一定的难度存在。利用十字按钮可以改变抛出敌人的方向，是一种适合上级者使用的能力。

ICE

ICE比起其它能力更容易掌握和运用。

喷出冷冻气体把敌人冰封，即使距离较远的对手亦能够攻击到。另外，被冰封的敌人会变成冰块状，可用来推倒其它的敌人。

BURNING



令卡比身体变成一个火球急速前进的能力，被撞中的敌人全倒下来，另外，发动能力时能够在空中移动，相当有用。

BEAM



在卡比的手放出光球向敌人攻击的能力，由于攻击范围广阔，是一种非常方便和有效的能力。容易使用和效果佳就是这种能力的特点。

FINAL FANTASY TACTICS

自从97年《FF》系列初以SRPG形式推出后，成功吸引大班游戏迷的支持。而系列最新预定在本年冬季发售，游戏舞台是剑与魔法的世界“伊华里斯”，主人翁马修将会在这舞台上展开多次大冒险。在这不可思议的世界里，“梅达”和“莉芝”这两位好友，称作“FINAL FANTASY”的古文书及白银之骑士“札治”等等，交织出一个精彩绝伦的故事。



马修一直过着农村的生活。

就在这一天，命运开始变了。

伊华里斯

充满田园气息的“伊华里斯”今天已变成剑与魔法的世界，混沌和秩序取得均衡的一个地方。受到白银骑士“札治”的保护，地区的秩序得以维持。



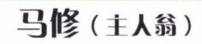
为何世界变成如此模样，是否于古文书有关呢？

系统进化

前作推出至今已有好几年，因此新作的系统会有大幅度的进化。前作中备受好评的〔TACTICS BATTLE〕当然继续保留，战斗过程中必须考虑各版图上地形高低之别，适当地编排角色的位置。



画面中可以看到部分选择指令。



马修（主人翁）

家庭影响关系，非常明白别人感受的少年，威力从突然改变的世界返回现实，开始了他的冒险旅程。

梅达（主人翁）

羞怯温顺性格的他，经常被人欺负，与人沟通方面虽然不太擅长，不过马修是他的好朋友。

莉芝（女主角）

男孩头的她，虽说是校内的优等生，但是由于过份好胜的性格，令别人不喜欢接近她。

转职

新作中依然保留FF系列特点之一的〔转职系统〕，玩者可以自由选择喜欢的职业，在战场上发挥出各种独有的能力。

三种新系统

本作里采用了划时代的崭新系统，令战斗为主的冒险进程上享受到大的乐趣。



JUDCEMENT SYSTEM

由裁判监管战斗的规则，决定战斗的流程。



KURAN SYSTEM

所谓“KURAN”是指家务助理公司，玩者是该处的职业，接受别人的委托。

REGION CREATE SYSTEM

“FFT-A”的世界是没有既定的世界地图，需要由玩者亲手去创造出来。

改变世界的书

本来的书名是“GRAND GRIMOIRE”，是一本被黑暗封印着的古文书，虽然未知现今还剩下多少册在世上，但可以肯定此书拥有着改变世界的力量。不知从何日开始，书名被改为“FINAL FANTASY”。

种族＆职业

本作品中，除了人类之外还有好几个种族存在，他们同样可以进行转换职业的行动。而不同种族与职业的配合，所产生出的能力会各有差异，因此必须替角色选择能够发挥本身种族能力的职业来转换。



军人

使用武器进行直接攻击的职业。

人类族

最基本的种族，没有什么特殊的能力。

新作前瞻

FFT



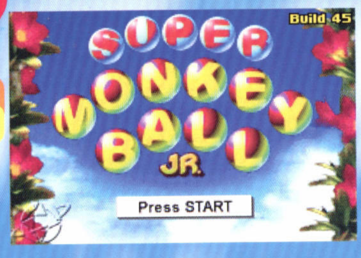
名前くらい
いいかえしてやれば
いいのに!
斑加族
拥有蜥蜴般的尾巴，肉体是最强武器的好战种族。
吾·姆族
能够感应气息的流动及操纵时间的种族。
黑魔道士
黑魔道士最善于使用攻击魔法，相反体力却较差。
白武僧
力量强横，擅长进行徒手战的职业。
莫古尼族
任何事也懂得的种族，好奇心非常旺盛。
威艾拿族
美丽的女猎人，身手敏捷就是此种族的特征。
弓箭手
能够使出远距离的攻击，狙击远处的敌人。
白魔道士
使用回复系的魔法，同伴中常见的一种职业。
SQUARE
·S·RPG ·2002冬季发售 ·价格未定

超级猴子球 Jr.



SEGA

·ETC ·时间未定 ·价格未定



Sega 的街机作品，游戏主要是控制地面的倾斜，令猴子球顺利的滑到终点，而不掉出场地外或跌入陷阱，其实就是我们小时候某种玩具的电子游戏化。

游戏之前移植到了NGC，作为NGC首发的第一款，现在再移植到了机能相对低下GBA，究竟Sega会在这平台发挥出什么样的功力呢？

首先，GBA版3D机能虽弱，但是本作还是会采用3D的机能，以还原游戏本来的感觉，作为补偿，Sega将会增加大量有趣的游戏模式，包括猴子球高尔夫、猴子保龄球、猴子球格斗。这些游戏将在4人对战的时候发挥巨大的乐趣，相信Sega嘛~！



控制上，街机采用了特殊的香蕉摇杆，而NGC采用模拟摇杆，GBA版原本预定使用的卡带倾斜感应系统最后并没有使用，而是采用原始的方向键控制游戏，这样的好处是更多人能玩到了本作，因为我国要买到Z版GBA卡并不容易，残念...(-_-!

在《Final Fantasy》系列中极受欢迎的"交通工具"——CHOBO，这次再以它为题材，推出一款GBA桌面游戏。



SQUARRE

·TAB ·预定12月 ·价格未定

GBA版三大要点

加强战略性

PS版的《DICE DE CHOBO》同样是桌面游戏，不过本作比PS版收录了更多关数，并加入可攻击对手之道具，以及收集魔晶石要素，有着不相同的玩法。《CHOBO LAND》不仅比PS版更丰富，游戏系统简化之余，更讲求玩者在战略方面的运用。

游戏模式

《CHOBO LAND》有着充实的游戏模式，不论是一人游戏或四人同游，都能体会当中的乐趣。一人游戏方面有故事模式，随著故事发展出现不同的剧情。至于四人游戏模式中，只需准备一盒《CHOBO LAND》盒带和四部GBA主机，即可进行四人对战。

系统简化

在PS版《DICE DE CHOBO》中一些令人不满的地方，在今作中得以改善过来，这方面正好与GBA力求简单的画面显示相配合，让玩者畅快地进行游戏。例如各玩者的移动位置，都会在一个小型位置图中显示出来，以便可即时确认各种游戏情报。

游戏流程

1、游戏开始

在游戏开始时，必须先选择"朋友魔石"，为出发前做好准备。当大家把"朋友魔石"于移动地点（方格）中进行配置，便可使同伴角色占据其中，成为自己的领地。根据"朋友魔石"的不同配置，攻击方式也有分别。为了保持最有利的状况，当然要收集更多的"朋友魔石"吧。



2、CHECK CRYSTAL

在地图中分别有四种“水晶点”，当大家经过这地点时会进行一个“CHECK CRCRYSTAL”的程序，此时会即时返回起点位置，并根据玩者的成绩而得到BOUNS CRYSTAL POINT。由于BOUNS CRYSTAL POINT的累积是胜利关键，因此大家必须努力地赚取POINT数。

3、占据方格

这步骤有点像“大富翁”游戏要素，当玩者于方格中配置了“朋友魔石”将之成为自己的领地后，对手一旦在这方格停下来，便要按照格子的LV支付BOUNS CRYSTAL POINT。至于如玩者到达自己的领地，则可回复体力，故占有领地越多，胜算也会越大。

4、攻击魔石

玩者可透过攻击魔石，妨碍对手的行动，令战况更加有利。攻击魔石附有各种不同的异常效果，如能够令对手不能移动，和使对手领地的机能失效等，陷入各种不利状况，讲求大家的策略运用。至于这些魔石可于大家游戏进行期间，在“召唤屋主さん”中得到。

5、增加收入

前文中提过，当玩者把“朋友魔石”在方格上配置时，就可将之成为自己的领地，向对手赚取BOUNS CRYSTAL POINT。然而，玩者可在同一个方格中，配置一个以上的“朋友魔石”，以提升领地的LV，使对手支付更多的POINT数。由于入手的“朋友魔石”有限，大家应审慎使用。

6、达成目标

各名玩者就是根据以上的流程，透过领地来赚取对手的BOUNS CRYSTAL POINT，又或利用CHECK CRYSTAL系统来得到分数，游戏都会把其合计起来，最先能把分数累积至预设的目标值，便会是游戏最终胜利者。



街头霸王 Zero 3上升版

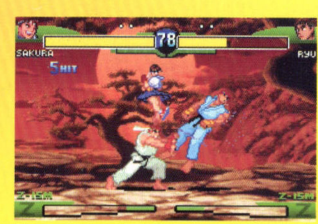
STREET FIGHTER ALPHA 3

CAPCOM

·FPG ·9月27日 ·4800日元

众人皆知的街头霸王，从来都是Game Boy系主机的座上客，GBA以优异性能移植超级16人街霸X后，街头霸王的子系列－－Zero系列也"前来拜访"了。(~o~!







街霸Zero 3是Zero系列中目前最新的作品，GBA以上升版（upper）作为称号，意味着GBA版的系统将在原街机版的基础上有所加强，而33位登场人物将一个不少，囊括街霸系列大部分著名角色。



当然，GBA版街霸的最大不便是GBA按钮数量不够，可利用的只有A、B、L、R，这意味了，原来的6个拳脚按钮中，将有2个按钮需要采用组合键的方式才能使用，即轻拳+中拳=重拳。

游戏当然支持联机对战，不过去年Capcom承诺的一卡对战最终不能实现，但双机双卡的对战，效果绝对能保证就是了。



模拟时代 EmuTime .com

2002.11

编辑主任：伍家熹

执行主编： WARIO

责任编辑：隐藏人 漫步 KGB

EWING Phil 瞌睡虫

美术编辑：梁翙瑜

漫画编辑：F'

杂志邮箱：

emutime@sina.com

emutime@sohu.com

投稿邮箱：

ETmagazine@sohu.com

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net 某人 白金之星 秋天 李可文

大猩猩 宾宾 屎王 白河愁 Dadunu

亮亮 C.K 小翼 OEZ 中华模拟联盟





MAME 新版依然遥遥无期

MAME 终于以非正式的方式"正式"承认 MAME 发表将会延期。由于目前 MAME 的维护方式相当的原始（开发员以 Mail 方式提交代码，经 Nicola 确认后才被正式采用，然后公布），经管 MAME 的开发员精力相当充沛，但运作效率却很低下，目前 Nicola 手头还堆积着上百个有待处理的提交，何时能处理完，恐怕谁也说不准，不过 MAME 的核心开发员 Aaron Giles 在他的个人 WIP 主页里提到 0.62 快了……



作为新版发表延迟的补偿，MAME 的 WIP 消息不短报告着 MAME 的最新动向。一些新的系统模拟被加入了，比较集中的有 Super Kaneko Nova System、Jaleco Mega System32 的驱动，如同地毯式轰炸一样，看来下一版 MAME 中它们是跑不了了。彩京驱动似乎已经很稳定了，模拟代码经过了整理，修正了一些 CPU 问题，《太阳表决》有声音了。其他的修改和非主要的驱动的添加数量真的是太多了。光是 WIP ROM 的大小就超过 400M，期待吧。

模拟新闻 EMULATOR NEWS

世界上第一个成功的Atari Jaguar模拟器Project Tempes

相信国内的游戏机爱好者对这Atari Jaguar台主机并不十分清楚，即便是资深爱好者恐怕也不是很熟悉，看过老期电软的朋友可能还会记得这个主机的名字--美洲虎。Atari Jaguar是世界上第一台64Bit的家用游戏主机，1993年发售，最初的售价为250美圆。主机由IBM制造，提供高速处理能力，CD音质的音乐，甚至还有世界上最早的多边形处理机能。目前Atari Jaguar的版权归Infogrammes公司所有。Atari Jaguar上的游戏并不多，尽管后来Jaguar CD机型的推出情况有些好转，但总体数量依然十分缺乏，从资料上来看，实际上未发售的游戏，远远超过了已发售游戏的数量。最终Atari Jaguar被市场所淘汰，惨淡收场。

Atari Jaguar的模拟计划一直在圈内没人提到，最著名的是N64模拟器UltraHLE的作者RealityMan在99年的时候提到正在开发Atari Jaguar模拟器，但之后就没有了消息。这次名为Project Tempes的模拟器荣幸的成为了史上第一个Atari Jaguar模拟器。目前Project Tempes可模拟BIOS，支持数个游戏的运行，图形显示使用DirectX 8，支持手柄。目前还不支持Jaguar CD。Jaguar之上的游戏估计国内玩家谁也没见过，大概只有超级骨灰级的玩家才会有兴趣吧。

SEGA Model 2X 模拟进展

Nebula这个月可谓是沉寂状态，除了发表了两张《VR射手》的抓图外，就没有别的消息了。这意味着什么呢?

大家知道Model 2存在多种版本，由于资料比较齐全，目前Nebula对与2B能很好的模拟，但2A的目前则完全没有进展。作者迫切的需要Fujitsu TGP的资料，可以说这块芯片资料的取得与否，直接影响Model2的模拟。但另人遗憾的是，这些资料除了富士通自

己外，没有任何人知道，也没有流出的部分。这是目前 Model 2 停滞不前的主要原因。另外 Model 2 基板上还有大量的定制 IC，也没有任何资料。所以对 Nebula 来说，以后的路不仅长，而且还很难走。

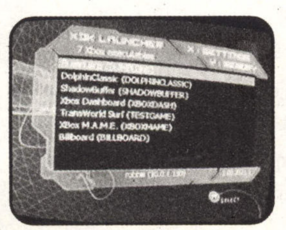
另外有个半路杀出的程咬金，N64 模拟器 TRWin 的作者 crp 也宣布开发 Model 2 的模拟器，并发表了一些抓图，目前可以显示出多边形的样子，但没有提到何时会发表。



Model 2 ROM 的 Dump 工作倒是还算顺利，比起 SYSTEM 22 的风波来要平稳很多。目前 MAME 的御用 Dump 组织 Guru 正在积极的接受捐赠，不少 Model 2 的游戏，包括《死亡之屋》、《死或生》等都已经被送到了 Guru 手中。余下的就是等待 Dump 和模拟器的支持了。

在 XBOX 上运行完全版 Windows 2000？

目前机能最强大的游戏主机 XBOX 使用的是什么操作系统？相信大家都知道，一个精简版的 Windows 2000。这个简化版的 WIN2K 只有基本的游戏支援功能和接口，虽然内核和 PC 桌面系统是一样的，但消息却只有几百 K 而已。最近 XBOX 的个人开发网站 Xbox Linux Project 发表了一条有趣的消息，经过改装的 XBOX 可以运行完全版的 WIN2K 操作系统。



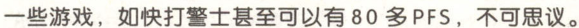
消息说经过 HACKER 改造的 XBOX 主机可以在 Linux 模拟环境下运行完全版的 WIN2K，这时 XBOX 完全和一台 PC 机的功能没有两样，你可以使用鼠标键盘，运行 WIN2K 应用程序，所有使用 USB 连接的设备，甚至可以运行 Office。

需要说明的是，消息的来源应该说是可信的，但即便如此，也并不意味着 XBOX 的模拟会容易。这只能说明 PC Windows 平台上的软件移植到 XBOX 上很容易而已（嗯……全部的 Windows 平台模拟器！），但反过来就不是一回事了，因为 XBOX 是封闭的特殊规格硬件，硬件接口和规格都是与 PC 不同的。不过话说话来，对于模拟器爱好者来说，称 XBOX 为最强的模拟器移植平台倒是相当恰当的 。

土星模拟器近况

这个月 Satourne 似乎恢复了精力，更新动作非常频繁，也接连作了几次发表。一个据说是能运行商业游戏的版本，v01102002 WIP 被发表了。从 Satourne 的官方抓图上可以看出，现在的 Satourne 可以以相当高的速度（约 40－50FPS）的速度运行一些游戏，如梦游美国等。唯一的问题是这个速度是在 2.2GHz 系统上得到了……很难想象的超高配置。实际运行测试情况也不乐观，BIOS 运行速度基本可以接受，但大多数游戏是无法运行的，即使勉强进入游戏，速度也只有恐怖的 1－2FPS，基本上无法运行游戏。

不过万事总是没有绝对的，有人发现了 Satourne 的加速方法，加速后的 Satourne 的甚至有1000% 的速度提升（更加恐怖），一些游戏，如快打警士甚至可以有 80 多 PFS，不可思议。



另外一个全新的 SS 模拟器发表了，名字是 SSE（Sega Saturn Emulator），据说已经开发了一年多的时间，目前已经能运行一些商业游戏了，而且速度要比其他模拟器稍微快点。

目前土星模拟器可以说是人数众多了，老牌的 SSF、GiriGiri、新锐 Satourne，和刚刚问世的 SSE 等等，给大家带来了无限的希望。但这些模拟器都遇到一个迫切的难以解决的问题，配置要求过高，简直是离谱。如果谁能解决这个棘手问题，剩下的事相信好办的多 。

SNK 新街机游戏模拟消息



即便各大模拟器站点对SNK的新游戏发表和EMU情况保持低调，但也不是完全能够回避的问题。近期上市的SNK新游戏有《龙吼》(Rage of Dragon)和格斗之王系列的最新作《KOF 2002》。《龙吼》已经发售了一段时间，而《KOF2002》则是最近才刚刚上市。

关于《Rage of Dragon》的Dump，大家很熟悉的BillyJr在他的站台上发表了一则英文消息，大概是怕老外们在误解什么吧，大概内容是说第一，Billy从来没说过要发表Rage of Dragon，第二，他也没有Rage of Dragon的卡带、ROM。这是目前唯一关于《Rage of Dragon》Dump的公开消息（虽然不是大家期待的……），但有未经证实的消息说某Dump小组已经Dump下ROM，发表则要等到明年。《KOF2002》则完全是没有任何消息。不过有趣的是游戏开发公司PlayMore在游戏杂志Arcadia上刊登的广告上，展示用的游戏图片是用NRx抓下来的，上面很清楚的显示着"SHOT SAVED AS KOF200331.BMP"的字样，不得不佩服韩国人对模拟器的利用。

这些新的SNK游戏据称使用了新的保护用IC，不仅保护方式与以前的MVS不一样，而且对ROM的保护更加彻底，连M1和V ROM都有保护。不论如何，近期内没有任何迹象表明这些新游戏的ROM会有被发布的可能。

GENS 新版发表

这个月所发表的新模拟器中，唯一的熟面孔就是可爱的GENS了。作为最强的SGEA 16Bit平台模拟器，新版本有哪些改进呢？

首先32X方面，被大家所期待的即时存档功能被支持了，但由于是新加入的功能，所以目前还不完美。SH-2的模拟速度也有所优



化，但低端机器上可能效果不那么明显。Stef 甚至加入了 32X 游戏的联网功能，五体投地。SEGA CD 方面支持了 CD 的换盘，并附带了详细的说明文件，但由于更改了很多核心代码，所以造成兼容性有所下降。MD 方便改写了 Z80 代码，据说比老的还要快，而且实现了和 68K 的完美同步（Raze 的 Z80 核心是作不到这点的，难怪被抛弃）。其他还包括一些其他的修改。



另外有消息说，Gens 将会被移植到 Unix 系统下的 Wine 上，这样使用 UNIX 系统的用户也可以运行 GENS 了。

汉化消息

本月的游戏汉化界真是大丰收，好消息数不过来。

由于最近一段时间游戏汉化成为国内模拟界的人们，很多有实力的爱好者加入到了这一行列，作为汉化新手，FC 平台的简单汉化工作当然是最适合来做练习的。因此 FC 游戏的汉化也非常多。首先是汉化了《圣火徽章外传》的宣云和 Pinokio 只用了两周时间汉化完成了经典名作《霸王的大陆》。依然是采用 EMU+ROM 的方式，之所以这么做据说是因为这些游戏的汉化需要模拟器的特别支援以方便扩充字库等。另外他们还 Dump 下了可说是万众期待的 FC RPG 大作《吞食天地 II》，同样是 EMU+ROM。模拟中文网的 liujunusa 则汉化了《超级马里奥》和《SD 快打旋风》，虽然……很难说这些游戏的汉化有什么必要，但这些经典游戏用中文玩则完全是另一种感觉 。

SFC 方面，狼组发表了《皇家骑士团 2》的汉化 WIP 图片，这个游戏可是号称 SFC 最强 SLG，经典的一塌糊涂……画面上的字体非

常舒服，和原风格完全一样，不知道是不是因为《皇 2》本来就带有很多中文字库，字模比较容易做的缘故。另外模拟中文网的《GO！ GO！恶魔少年》和魔法皇子的《灌蓝高手》0.3 版的汉化都发表了。勇敢

GBA 方面汉化了《恶魔城》系列 GBA 上两作《月轮》、《白夜》的 Shikeyu 发表了《Z.O.E》的汉化计划。Shikeyu 表示实际上《Z.O.E》的汉化工作很早就开始了，但因为翻译人员中途退出，因此计划被搁置。目前正在招募翻译人员。另外《游戏王 6》的汉化工程也启动了，汉化者是新手九柳，看 WIP 图片中使用的是繁体中文，可能是港台方便的朋友？



真正的大消息来自"最终汉化幻想网"。这个从成立时就宣称要汉化最终幻想系列的小组实际上一直没什么成果出来，但这些却悄然发布了 PS 版《FF9》的汉化消息，并发表了一些 WIP 抓图。看上去是很不错，尽管用 EMU 跑的时候字体显得很难看，而且目前汉化程度是非常非常初步的。具体发展还要继续等待。

上次曾经跟大家提到过某位人士正在汉化某个街机游戏，而且是大家很熟悉的，现在答案揭晓，白河愁为我们汉化了《KOF96》，虽然是很初步的汉化，但至少是 MVS 汉化第一人吧。另外一个汉化街机游戏的是 liujunusa，他汉化了街机版的《玛丽医生》，用 MAME 运行。

另外的消息还有汉化了《梦幻之星 4》的梦组宣布复活，并要汉化《幽游白书》；模拟中文网的汉化小组进行了 NGP 游戏《黑暗兵器》的汉化等等。



在截稿前，网上已经发布了有 liujunusa 方法的街机游戏《魔法大作战》。

简报：



● VBA 站台发表了法语、葡萄牙、巴西语、塞尔维亚语、希腊语和繁体中文的译本，并且更新了 Limux 版本。

● DOS 下的 SNES 模拟器 Snem 发表了新版本，改进了 SPC700 的模拟。



●最强的 MD/CD 模拟器 Kega 复活！ Steve Snake 在丢失硬盘资料后第一次更新了新版的 Kega，支持了 Game Genie。

● Emulatronia 发表了两张 Nebula 运行 Sega Model 2x 游戏 Virtua Striker 的抓图。

● Dreamcast 上的 Atari 模拟器 Atari 800DC 更新了版本；Windowes 和 PS2 上的 Atari 5200 模拟器 Jum52 更新了版本；WinCE 平台的多系统模拟器 PocketGB 发表了新版本。



● N64 模拟器 1964 V0.8.4 发表，巨大的改进，主要改进了速度和稳定性。

● FBA & Nebula/Kawaks Cheat Archive & MAME Cheat 文件更新到 0.2.93a，新加入了 Giga Wing、Street Fighter Alpha 2、Street Fighter Alpha 3 及其克隆版的欺骗码。

●最强的 SEGA 8Bit 系统模拟器 Meka 更新到了 0.64，主要改善了音乐功能，解决了在 WIN2K/XP 系统下 YM-2413 芯片不能模拟 OPL 音乐问题等。



●收费的 GBA 模拟器 Virtual GameBoy Advance 发表了 1.5 版

本，增加了解压缩 BIOS 程序的检测。



● PS2 模拟器 PCSX2 更新到了 v0.042 版，加入了 CDVD 插件。

● ROM 检查工具 ClrMamePro 更新到了 v2.76，修正了扫描、合并、重建等功能。

● Kazzuya's GPU 插件 v1.8 发表，主要修正了上一版本的问题。

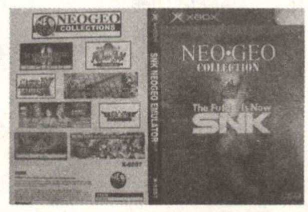
● "前任"最强 N64 模拟器 Nemu64 的站台更新，作者宣布终止 Nemu64 的开发。



● DC 模拟器 DreamEmu 的主页更新，作者表示 Katana Development Kit demo 终于可以运行了，只是贴图部分有待改善。

● 一个新 GB/GBC 模拟器 KIGB 发表，支持 MBC 1、MBC 2、MBC 3、MBC 5、HuC1 和 HuC3。

● 目前唯一比较活跃的 SFC 模拟器 SNEeSe 发表 v0.73 版，支持了 Dragon Ball Z、Super Butoden 3 (K)。



● 一个全新土星模拟器 SSE 发表，据称可运行部分商业游戏。

● XBOX 发展站点开放，主要搜集提供各种 XBOX 模拟器及应用软件开发所需的资料。

● CottAGE 发表 WIP 消息，加入了 Ms. Pacman 和 Pacman 的新克隆游戏。



● DC 模拟器 Icarus 发表了新抓图，《Namco 博物馆》中的吃豆运行画面，相当完美。

●《杀手学堂 1、2》模拟器 KIAME 发表了源代码。



●另外一个《杀手学堂》模拟器 U64Emu 发表了新版本，整合了先前的两个版本，修改了 GUI。

● BillyJr 在最近的更新中提到新版的 WSC 模拟器正在开发中，PC-FX 模拟也顺利进行中，还有一个被无数人询问过的项目也在进行中 。

● GBA 模拟器 CowBite 发表了新版本，并开放了源码。

●收费的 GBA 调试平台软件 NO$GBA 发表了 1.3b，主要改进了 tile viewer 的功能。

●一个名为 iPSX 的新 PS 模拟器前端发表，但只支持一些基本功 能 。

● Duncan's PJ64 Rdb v2.2 发表，新支持了《星际火狐 64》。

●新的 N64 模拟器 Mupen64 发表了 0.0.90 版，改良了兼容性。

●最好的 SFC 模拟器 ZSNES 发表了新版本，支持了四人分插。





破坏之地

在核子灾难后的50年，兴起了一种残忍无比的装甲车比赛。这种比赛的场地都设定在被核子破坏过的土地上，人们称这些地方为——破坏之地。

唯一的规则——胜利！



在游戏中，毫无规则可言。你不但可肆意撞击你的对手，甚至可以可以用导弹对你的对手发起攻击。如果赢得比赛，在赛后你就可以获得一笔可观的奖金。利用这些奖金，你就可以对你的爱车进行改装。可以改装的项目有：



导弹：加大你装载导弹量，使你的攻击更加厉害。

轮胎：增大你的轮胎强度，转向能力增强。

Turbo：超加速强化，在冲刺时很有用处的功能。

速度：将车子速度提升，让你在平时跑得比别人更快。

保护罩：让你在受到别人攻击时，速度不受影响。



游戏特色



游戏采用了鸟瞰式视点，你和对手的位置都一目了然。每个场地都有一些机关，尽量利用这些机关来使自己跑的更快，或给对手造成一些麻烦。在游戏中会出现一个扳手状的道具，这种道具会提升车子的速度和耐久度，要赶在对手前面把它拿到手哦。

メルヘンメイズ 魔镜迷宫

■ 模拟器：MAME32

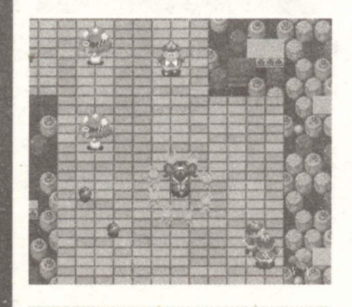
■ 厂商：NAMCO

为了梦想，我要不断往前冲！



在游戏里，玩家要帮助一位叫爱丽丝的小女孩逃出魔境。要离开魔境，就必须通过一些叫做“镜世界”的迷宫。在逃离魔境的路上，你会遇到很多阻碍你的敌人，而你唯一可以使用的武器就是用口吹出来的肥皂泡。按着发射键不放，肥皂泡就会越吹越大，到了极限，肥皂泡就会自动破裂。

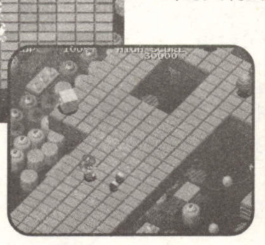
可爱有趣的游戏人物



游戏中出现的人物都非常可爱和有趣。主角爱丽丝是一个穿着红裙子的小姑娘，她最好的伙伴就是一只穿着礼服的兔子。在途中遇到的敌人也设计的非常有特色，蓝色的企鹅，穿着西服的胖子，抽着烟带着墨镜的蘑菇。每个镜世界都有一个魔头把守着，要离开这个镜世界，就必须将把守一个镜世界的魔头打倒。

其他移植版

因为街机版在推出后大受欢迎，在推出后的 3 年后（1991 年），游戏公司又将此作移植到 X68000。



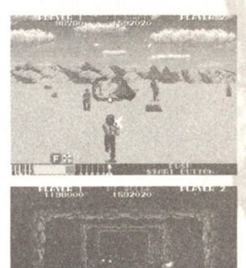


■ 模拟器：MAME32

■ 厂商:Taito America Corporation

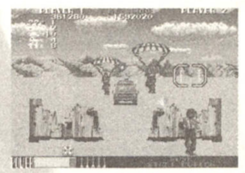
RAMBO III

兰 博 III



一个改编自电影的游戏，电影是由著名影星史泰龙主演的《第一滴血 第三集》。游戏虽说不上是什么经典之作，但能在游戏中看到我们史大哥那健硕的身影，也算值回票价了。游戏采用Taito 的 B-System 机板，而且也是 B-System 中唯一一只用到回转卷轴效果的游戏。

游戏的情节衷于原作，在每关的过场中还可以看到一些熟悉的剧照呢！在游戏中，你能使用到电影里出现过的武器，最经典的“汽油弹、箭头、弓箭”都会出现哦。另外值得一提的是，此游戏支持鼠标输入（MAME 的自带功能）。用鼠标玩此类游戏还是很有趣的哦。



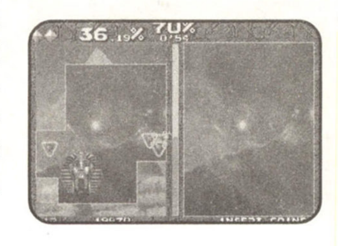




■ 模拟器：Taito

■ 厂商:America Corporation

与之前介绍过的“雅达利街机经典名作”一样，这只“Twin Qix”和另外一种叫“界美女”（这可是XX 游戏哦）的游戏方法相同。将背景一一圈出来。同时要避开图中飘来飘去的妖怪。在游戏的时候，途中还会出现很多道具，有的增加分数，有的帮你加保护。每关的妖怪都选自世界几大文明，其中当然少不了我们的炎黄文化啦。每关的胜利条件都一样，只有将图划出70％就可以过关了。但随着关数的增加，妖怪的能力就越来越强了，要通关可要下一下苦工喔。





■模拟器：MAME32

■厂商：CAPCOM（修改版）

反击街霸

作为格斗游戏的开端，街霸确立格斗系统的基础，至此之后，格斗游戏万变，但多不离其宗。

“这次我们要反击了！”《反击街霸》推翻格斗的传统观念，把双方的对抗性新的层次，我们讲究的是对战双方你来我往的较量，让防守变成和进攻同样重要的对抗手段，而不再是单纯的“波动”－“波动”－“升龙”的套路。

反击



当挡格住敌人的进攻后，角色会在瞬间发动反击进攻，每个角色都有自己的初始反击技 。

更多的反击



当角色使用其他必杀技后，角色的反击技就会切换成此必杀技，让反击和进攻的技巧变幻无穷。

主角



冷战阵营中，强大、严肃、钢铁般的国家，制造出最强的格斗机器，无论精神和肉体，都让敌人感到战栗。“老桑”在毛头小子当道的当今格斗界（什么草、什么八的），以不屈的精神，重新回到了擂台，他的进攻和反击，都超越了以往的格斗家。





静止和动

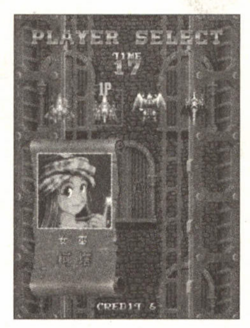
忍受不等于屈服、强横不等于战胜，在反击中，无论排山倒海的进攻或不动如山的防守，都不再是走向胜利的必然。新的格斗哲学！



■ 模拟器：MAME32

■ 厂商：Raizing（汉化版）

残酷的亚人战争，整个大陆陷入震荡……



战士 格林

热血、充满战斗本能，不但是地面上的强者，进入到天空中战斗也毫不含糊，从轻型的匕首到重型的战斧，同样可以在天空中使用自如。

女巫 祠塔

精通各种元素的使用，副攻击机是各种魔法器，可以使用出冰、火、雷等进行攻击，魔法能力很强，但是个性有些冒冒失失。

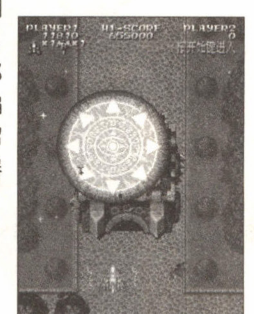


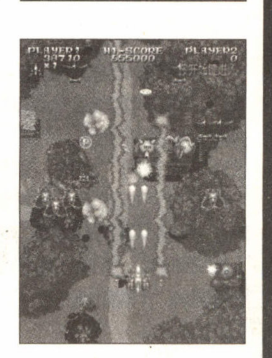
龙战士 米亚莫塔

天生的最强飞行种族，依靠自身飞行能力获得最灵活的空战灵敏度，而且作为飞行种族中最精锐的战斗种族，能获得其他飞行族的帮助。

巫师 伯纳姆

顾名思义，使用黑巫术的高手，样子看起来像坏人，使用的召唤系的武器，都是一般人眼中的邪物，包括灵、蝙蝠、骷髅和同样召唤得来的主飞行器“龙骨战机”。



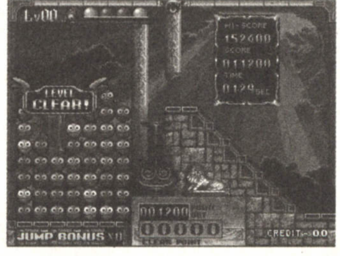


ET游戏基地

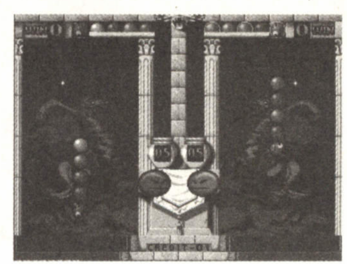


我　的　天　！

名字很奇怪的一只游戏，它究竟是一只什么游戏呢？它其实是一个玩法很特别的方块类游戏。它与其他方块类游戏不同的地方是，移动的方式不是简单的左右移动，而是像玩贪吃蛇那样移动的。如此一来，下键就不可以加速下坠了，但只要按A键就可以实现加速的效果。



只要将同颜色的方块以“横”、“竖”、“斜”的方式排列就可以将方块消掉。如果排列得当的话，还可以造成令人兴奋的“连锁”效果呢！游戏以希腊神话作背景（但好像没什么关联），只是背景图案有些“变异”了的人物和图案。值得注意的是游戏的开始画面有“开始玩吧！”几个中文呢！

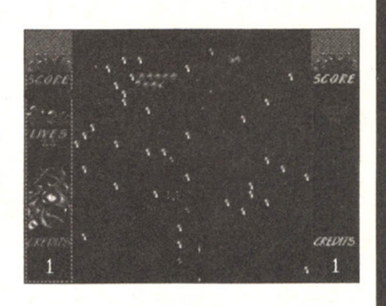




雅达利街机经典名作

此为一只“原版”(prototype)游戏，所以我们在街机厅里是看不到她的身影的。但在玩此游戏时，那份熟悉的感觉是否又不断“渗”出来呢？没错，虽然这个游戏未能正式上市，但她的制作初衷是纪念雅达利公司成立 20 周年的，所以里面包含的游戏都是雅达利当时得令的经典。里面包括两个游戏，超级大蜈蚣和导弹司令 II。

超级大蜈蚣



早在 FC 年代就开始玩的游戏，游戏的玩法很简单，只要把那走来走去的蜈蚣消灭就可以过关。其中要小心的是那神出鬼没的坏蜘蛛。每打掉蜈蚣的一截肢体，那段肢体就会变成一个障碍物。如果让蜈蚣闯进你的活动区域，这时你可要当心了，别被它碰到你的机体。因为是街机版，所以游戏的节奏比 FC 版快多了。难度高了，也更加刺激了。



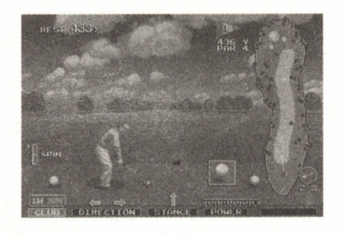
导弹司令 II

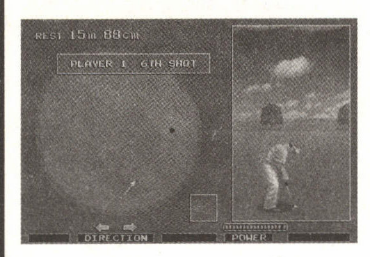
利用已有的三个导弹发射站，将从天而降的飞弹引爆（爱国者对飞毛腿？）。当你所有的建筑或导弹站被摧毁时候，你就 GAME OVER 了。

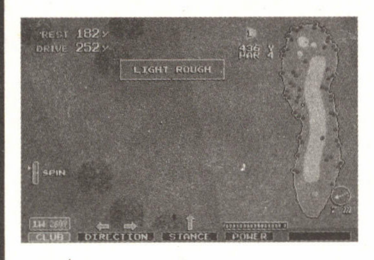


职业高尔夫

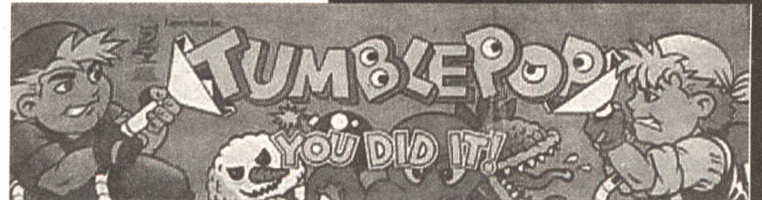
Irem 公司 1990 年的出品。光从游戏人物的设计就可以体现出 Irem 的风格，人物都可以说是“面







目可憎”。但游戏玩起来却是充满乐趣的，游戏一共提供 4 位角色供玩家选择，每位角色都拥有自己的技能，有的擅长推杆，有的力量占优势，有的挥杆准确，而笔者最喜欢的就是那位“Power Play”力量型选手。游戏像其他高尔夫球游戏一样，根据每个洞的位置决定挥杆的力度和下杆的位置。当球上了草坪后，还要因应斜坡的位置来选择推杆的方向和力度。游戏支持 4 打，可以和喜欢高尔夫球的朋友一决高下哦，你厉害还是我厉害？打完 18 个洞再说吧！

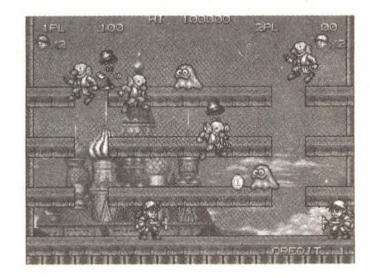


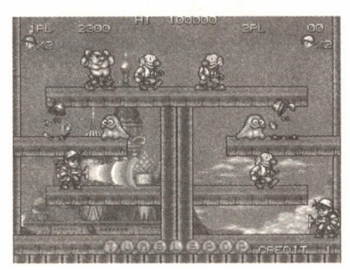
抓鬼大师

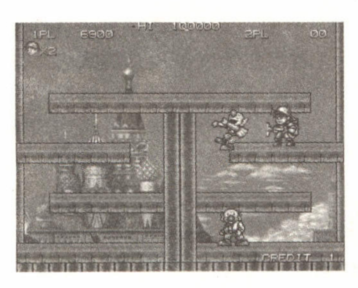


■ 模拟器：MAME32

■ 厂商:Taito America Corporation

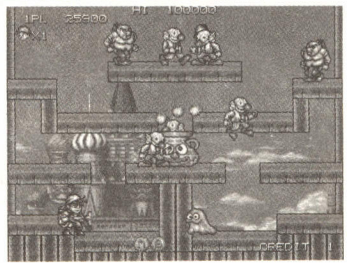






Data East 在1991年出版的游戏，游戏形式和另一只著名游戏非常相似，那就是我们所熟悉的“雪人兄弟”了。与雪人兄弟不同的是，抓鬼大师是吸过来，而不是扔出去。而主角的武器（吸尘机？）是有容量极限的，超过极限后它就会自爆，到时你想不翘翘都不行了 。

游戏以世界的几大文明为背景，每个区域都有自己的妖怪，角色的设计都是以当地的文化为参照。每一大关都有一个英文单词显示在屏幕的底端，如果你能集齐该单词的所有字母，那将会有一件意想不到的奖励哦。每关到最后都要对付一只BOSS，每个BOSS都有它的弱点，好好利用这些弱点，打败它们也不是一件难事哦。



サザンアイズ

3x3EYES

■ 模拟器:GENS

■ 厂商：BanPResto

一獣魔奉還一 3X3EYES一魔兽奉还

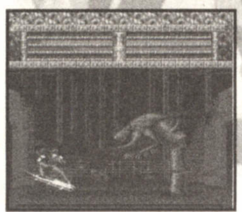
藤井八云为赶时间不慎撞伤一陌生女孩－－佩，从此改变了他一生的命运。佩是魔幻之族三只眼最后的存活者，在历经四年的寻觅终于找到八云之际，八云却意外被佩的魔兽攻击丧命在即，眼看著佩变成人类的愿望即将破灭，沈睡的第三只眼睛终于苏醒……



3X3EYES 的故事相信大家都耳熟能常了，而且断断续续地连续了几年最近也迎来了大结局。作为一部名作除了在动漫中，在游戏上也有它的身影出现。“3X3EYES 一魔兽奉还”便是这次要介绍的游戏。“3X3EYES”的游戏基本上都采用电子书籍方式来进行，同AVG类型游戏大同小异。

游戏方法：AVG 游戏大多通过“观察”、“对话”、“拣取”、“行走”几个选项来推动情节发展，再加上少量的战斗。游戏主角是三只眼的“无”——八云。分别在“香港”、“印度”等地方展开故事。

游戏场景采用 2d 表示，场景中背景是有“文章”的。比如当你看到背景是一条小路时，可以按“上”键进入。各种商店、房间就连背景的类似通风口的角落也是有秘密的，其结果是获得道具等。以上就是游戏中“观察”的方面。而与游戏中人物的“对话”是推动剧情的关键所在。在各个人物中来回对话也是非常必要的。



拣取的道具使用：游戏过程得到的道具在画面上方表示（游戏中有些道具是隐藏的，取得方法是按“下”）。按“START”键可以更换当前道具。例如“蓝色的符咒”就是增加体力的道具，“手机”就是游戏记录的道具。

战斗模式：八云对付敌人的攻击是使用召唤魔兽。在开始攻击选项里有召唤攻击魔兽的“土爪”、“光牙”，同样“防御”也可以召唤防御类魔兽“镜盅”，移动魔兽的“走鳞”。注意合理使用召唤魔兽的组合。

由南梦宫(namco)推出的同名街机移植游戏。在一个古老的王国，一对兄妹过着平凡又快乐的日子。不过好景不长，恶魔为举行黑暗世界的复兴仪式,主角的妹妹被做为所需的祭品而抢走了，主角为救回自己的妹妹借助神力，变身为飞龙前往恶魔的巢穴……

作为典型的射击类游戏，其它的介绍就不必了,在这里主要是说说它的宝物系统。主角龙的武器是对空与对地的两种火。在游戏中将地上出现的五颜六色的蛋，或者将发光敌方消灭后，就会出现加强力量的宝物 。

1.红色的圆球：打破红色的蛋或发光的敌方可获得。作用是加强对空的火力，不过要拿到三个才可以。在画面下方表示。

2.蓝色的带三叉符合圆球：打破蓝色的蛋或发光的敌方可获得。为主角飞龙增加一个龙头，最多增加三个。

3.带雪花符号的水晶：增加速度，可以多次取得 。

4.带“W”字母的圆球：增加射击宽度。

5.带“S”字母的圆球：使身体缩小。

6.带“火焰”符号的圆球：获得最强的火焰。

7.带“骷髅”符号的圆球：获得后力量减弱。

其它还例如：追踪武器、瞬间无敌、瞬间灭敌、增加生命等等宝物。需要注意的是，主角有三格生命。每当受到敌方攻击，除了损失一格生命外，还将丢失之前获得的力量，恢复到最初始的状态。

游戏共有八关，分别有草原、火山、丛林、洞穴、城堡等区域。灵活运用宝物是通关的关键。





■ 模拟器:Yame

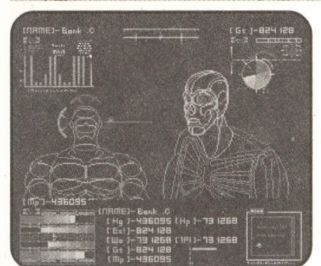
■ 厂商：NAMCOT

OPERATION LOGIC BOMB

■ 模拟器:ZSNESW

■ 厂商：JALECO

怒之要塞



在九十年代的家用机中，动作(ACT)与射击(STG)游戏都充斥着整个市场。故事大多围绕着外星力量入侵，主角独闯龙潭等等。“怒之要塞”就是这样一款典型的美式射击游戏。

主角可装备的枪械与装备介绍：面对众多敌人当然需要各种武器的帮助，B 键为武器转换键。

1. 速射枪：直线射击，速度快但威力较弱。开始所持的武器之一。

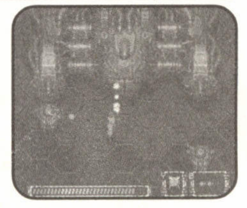
2. 三向枪：分别向三个方向射击，威力较强但速度较慢。也是开始所持的武器之一。

3. 激光折射枪：游戏过程中获得。向墙壁射击可折射，适合隐蔽攻击和打开开关。

4. 火焰喷射枪：游戏过程中获得。射程短、威力最大。

5. 幻象产生器：放在地上会出现自己的幻象，可吸引敌人。也是打开开关的道具。按 Y 键在放置。

6. 定时炸弹：放在地上一段时间会爆炸，威力巨大。按 Y 键在放置，X 键为幻象产生器与定时炸弹间的切换。



游戏提点：首先在迷宫中遇到不能通过的地方应该安以下方法解决：1. 将附近出现的敌人或可以破坏的器械完全消灭破坏；2. 阅读附近的电脑（电脑在迷宫中的墙壁上，在按开始键出现的地图中用红点表示。不过要它点亮开启才行）；3. 用特殊武器打烂机关（如激光折射枪、定时炸弹等）；4. 到传送点移动其它的地方取得过关的道具；5. 消灭 BOSS 级敌人。第二，注意阅读游戏中的电脑，有下载迷宫地图、增加体力、看录像获知关键资料（？）等作用，而消灭敌方后留下的东西也要检视一下，因为关系到进入下一阶段 。

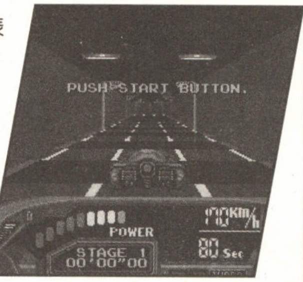
JUNKER'S High 破车也疯狂

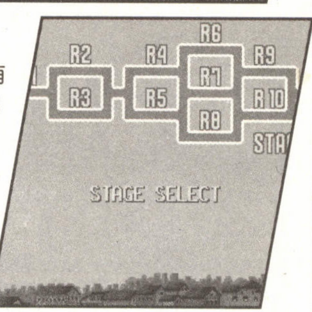
■ 模拟器：ZSNESW

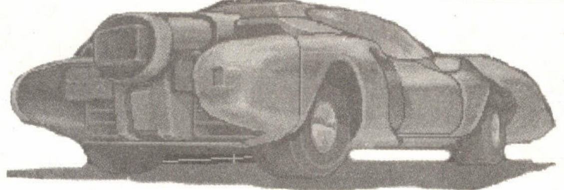
■ 厂商：SIMS

"JUNKER'S HIGH（破车也疯狂）"描述在未来的城市里飚着自己改造的二手"破"车，车的速度在400公里以上这是多么愉快的事情（？）。一般的赛车游戏中车辆速度大多都只有100-200公里，达到300公里的就并不多见。"破车也疯狂"这款游戏，则可以满足你疯狂的要求。故事的背景设在未来，在游戏中四、五秒内就可以达到400公里以上的速度。速度在游戏画面"POWER"栏中表示，达到闪光状态时即是最大速度。在游戏开始画面可以按照顺序在各个赛道中进行比赛，或自己选择一条赛道开始比赛。而当你第一次游戏时，电脑会要你输入姓名记录下身份，然后会开启一个档案以后记录所需。游戏中的赛道是有分支点的，用R1、R2这样顺序分别表示。每当你完成一段赛道时，如R1。可以选择记录、重新比赛或退出比赛。有这样记录功能就不用一口气破关了。游戏中有各种各具特色的赛道出现，隧道、大桥等稀奇古怪的场景。以时速400公里在这些赛道进行比赛，可要忙着点。虽然使用的赛车可以瞬间达到高速，但由于赛道的古怪与同场有其它赛车出现，善用刹车键很有必要，最后还有一点要注意，掉下桥底可要扣不少时间的，大家要小心。











■ 模拟器：EPSXE

■ 厂商：NAMCO

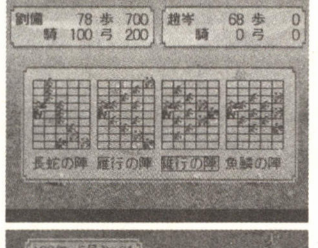
"古今多少事，都付笑谈中"--魏、蜀、吴三国鼎立各之为王。诸位豪杰都一心统一，可惜三国尽归晋。于在



1998年时NAMCO公司应广大三国游戏爱好者所求，重新在PS上制做了在FC上大获好评的"三国志2-霸王大陆"PS复刻版。PS版重新把画面绘制了一边，并将增加了游戏中的中文。在音质方面也大大提高，毕竟是PS版啊。



游戏简要通关流程：首先，此游戏为策略SLG类，各种图表和操作指令是游戏中最重要的组成部分。游戏一开始玩家所扮演的君主只有若干个城池。不要单纯地认为开始只有一个城池（如刘备）游戏就比较困难，三个城池以上（如董卓）就容易，只



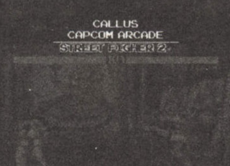


有开发管理好自己的城池才是立国的关键。管理城池有开发土地、农业、增加人口三项。要注意平时使用搜索招揽人才，像诸葛亮、庞统等有名的军师和其他武将都是要找来的。召兵买马攻打敌方的时候到了，战胜敌方俘虏了敌方武将要用赏赐（？）令他为你效命。通关学习、增加武器防具等提高各武将的水平。再攻打下一个敌方城池……游戏中玩家君主需要行动时，各种指令需要计算指令数，因为合理使用指令数是破关的关键。

被遗忘的过去 PART2

二、振翅高飞

模拟器的第一次发展热潮在 1996 年开始，一直持续到了 97 年末。这次繁荣的根本动力无疑就是 8 位元 CPU 模拟核心的成熟。包括 Z80 和 6502 这两枚 8 位元时代最著名的 CPU。



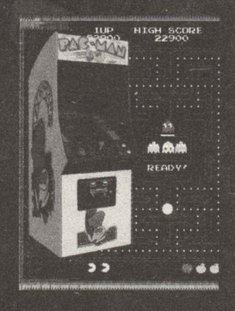
在这里提一下 CPU 模拟核心，就我们接触的这些主机模拟器而言，模拟核心就是把主机 CPU 指令转换成 PC 的 CPU 指令的东西。看看小白以前说过的话："……模拟器世界的进步是以模拟芯片的位元数来划分的。96 年第一次模拟器热潮的直接原因是 8 位元芯片 Z80 和 6502 模拟核心的成熟，以此为依托 FC、GB 和一些早期街机系统的模拟被实现了。98 年以后由于 16 位元 68K 系列 CPU 的被模拟使得 MD、SFC 模拟器以及 Callus、NeoRage 纷纷登场。现在到了 2000 年……"。怎么样，CPU 模拟核心是不是很重要呢？

6502 模拟核心方面，著名的 FC 模拟器 NESticle 所用过的两个核心 Neil Bradley 的 M6502（NESticle 0.2x 和 0.3x）和 Bloodlust Software 的 N6502（NESticle .4x）是最出名的。两个核心都是用 32 位的汇编写成，N6502 的速度最快，成为了最成功的 6502 模拟核心。另外比较著名的还有 Marat 的 M6502，它被用于许多模拟器。



Z80 模拟核心方面，Marat 的 Z80 模拟核心自然要提到，毕竟是最早的公开代码么，被用在 Virtual Gameboy 和其它一些模拟器

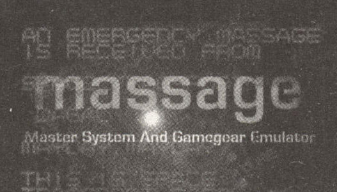
上。Neil 为我们带来了跟他的 M6502 同样出名的 MZ80，它被用在大量 GameGear、Sega Master System 和 GameBoy 的模拟器上。Richard Mitton 的 RAZE 尽管在速度上没有优势，但在模拟的精确度上非常之高，在对指令的解释上几乎没有缺点，靠着如此完美的指令转换，RAZE 成为了 Z80 模拟核心中的佼佼者。另外值得一提的还有 Z80Em，它可以模拟多个 Z80 的情况。



随着这些模拟核心的完备，模拟器的繁荣也成了很自然的事情。在这次热潮中，首先为人们关注的就是大量单游戏 ARC 模拟器的出现。像最早的也是非常初级的 EMU（由 Neil 编写），Mr. Do! Run Run Emulator（由 Joseba Epalza 编写）。这些模拟器模拟的大多是早期的 ARC 游戏，它们后来大部分都演化成了多游戏模拟器，其中就有 Nicola Salmora 的 Pac-Man，在 1997 年初 Nicola 这位意大利的程序员把 Pac-Man 变成了支持 6 个游戏的 MAME，当时英国著名的游戏杂志 EDGE 还对这个模拟器作了报道。而今天 MAME 的情况相信就用不着我多说了。



家用主机模拟的对象集中在 8 位元平台的 FC,GB 和 SMS/GG，代表有 Marat 的 VGB，James McKay 的 Massage（最早的 SMS/GG 模拟器），还有著名的 Bloodlust 编写的 Genecyst 和 NESticle，这个后来发布最完美的 CPS-1 模拟器 Callus 的软件组织，在那时就表现出不同一般的模拟器开发能力。



随着模拟器的发展，互联网上出现了大量提供模拟器新闻、模

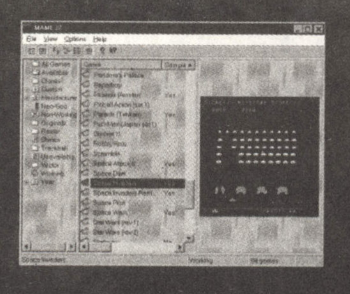
拟器软件和游戏ROM的网站，像Archaic Ruins、Dave's Video Classics、Emulation Zone、SYS2064和Zophar's Domain。其它还有Atmospherical Heights, ROMlist, InsertCoin和Node99。人们通过这些网站和网站上的论坛了解模拟器发展情况，交流模拟器使用方法和游戏感受，学习模拟器开发原理，也提供技术人员进行探讨。模拟器网站的出现大大增强了模拟器的影响范围，不少的模拟器开发者最早了解到模拟器就是通过互联网。就此而言，互联网的传播能力远非其它的传媒途径可以比拟。不仅仅是模拟器，0Day，Blog……这些非官方的、处于法律边缘的、甚至是违法的东西，如果没有了互联网，又怎能发展到今日这种地步。

国内来说，处于BBS转型期的网络群体在1996年初也已经开始注意到了模拟器，其中就有《电子游戏软件》的编辑“软体动物”，他在1996年上半年在杂志上的一篇介绍VGB的文章使国内认识到模拟器的玩家数量急速增加，在当时国内互联网还不普及的情况下，传统的传媒仍然是获取消息最快最可靠的手段，这和今天已经大不相同了。当然电软后来还给高价贩卖ROM和模拟器的商家作过广告，还曾经说过模拟器是个骗局，这些无不是Lamer的行为，不过这都是已经过去的事情了，不必耿耿于怀。

虽然受影响的人很多，不过受限于国内的网络发展情况，大部分的人都只能做一个买包含ROM和模拟器的D版光盘的玩家，对于模拟器的了解可以说几乎是处于真空状态，玩家既不知道模拟器是否违法也不知道模拟器的开发者是谁，甚至有人天真地认为模拟器是游戏主机开发商为了满足PC用户而开发的软件。一直到1997年12月国内才出现了模拟器网站，而当时模拟器的第二次开发热潮已经到来。



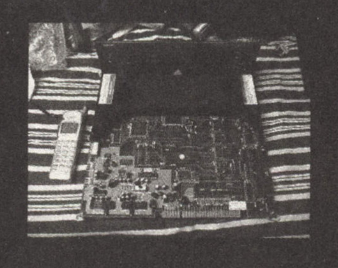
应该说模拟器的第一次开发热潮跟第二次之间没有很明星的时间界限，基本上是并行过渡。在1997年甚至1996年就出现了一些家用16位元主机的模拟器，像GenEm（最早的MD模拟器，Markus



Gietzen 编写，1996 年)，VSMC（最早的 SFC 模拟器，Brain 编写，1997 年)，System/16（Sega16 位街机系统模拟器，Lescott 编写，1997 年)，SNES9X 和 KGen 也都是在 1997 年出现的。而在 1997 年末 MAME0.30 已经支持了超过 400 个游戏，仅仅一年不到，从 6 个到 400 个，MAME 的王者风范那时就显现了吧。



1997 年出现了一件很不好的事情，那就是有很多软件盗版组织把手伸向了还处在萌芽阶段的模拟器，ROM 被放在他们的“warze site”上，不少新游戏在盗版组织的参与下被 dump 既而被模拟，比如 N64。这使得“模拟 = 盗版”的等式成立，也让许多不明情况的人误解了模拟器。有很多人认为这是后来造成模拟器黄金时代（1989–1998）终结的主要原因。当然这里说的模拟器不仅仅是游戏主机的模拟了。



1997 末到 1998 年早些时候，模拟器的发展进入了一个相对真空的状态，限于 PC 的计算能力，16 位元 CPU 的模拟核还不能很好地运作，不过 CPU 的发展速度是惊人的，只过了很短的一段时间，第二次热潮就来了，首当其冲的就是 SNK 的 MVS 系统的模拟，其核心就是 68000 的模拟……

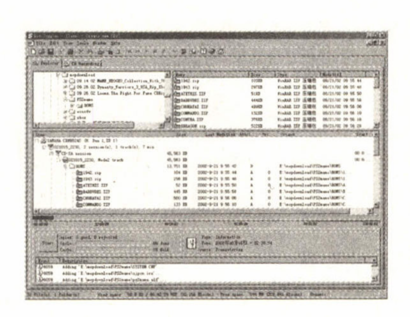
无声模都：都市

PS2上的MAME实体评测

早闻PS2上已经出现了各种模拟器，但因为并不流行，久未得见，某日，得朋友赠一PS2 ISO，终于得见PS2 MAME，不敢私藏，愿与大家共品尝～！

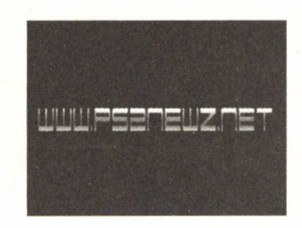
笔者所得的PS2 MAME是一个ISO文件，需刻录在CDR上才可运行，由于PS2上的MAME是非官方开发，所以要求PS2必须安装直读芯片，才可运行，幸亏国内的PS2多有安装（玩D版），所以就不算是什么难题。

刻录后，整个模拟器并不大，光盘非常简单，根目录只有4个文件，其中Ps2Mame.elf是主执行文件，容量也只有3M多，游戏ROM全部放入Roms目录，整张光盘容量也只有20M左右。



大家可能奇怪，MAME支持的游戏有数G（十数G？数十G？）之巨，为什么只有20M呢？要告诉大家的是，由于PS2机能所限，只能模拟很简单的游戏，所以PC版MAME所支持的游戏，PS2版MAME只能支持其冰山一角……

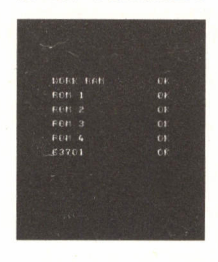
好，正式开始测试，光盘按照一般D版ps2游戏的方法运行（笔者的机器是完美直读，所以把盘放进去开机即可），经过开机画面后，出现的主画面是这个模拟器的开发组织的网站LOGO（www.ps2newz.



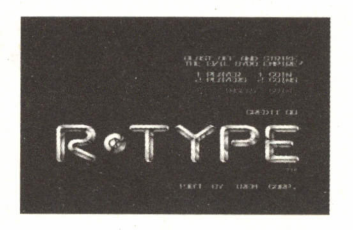
net），等候一会，进入游戏选择画面。



与pc版mame相比，这个选取游戏的菜单非常简单，上下方向键选择游戏，圆圈（PS2手柄按钮）选择音乐的开关，三角选择FM Sound的开关，Start键开始游戏，仅此而已。

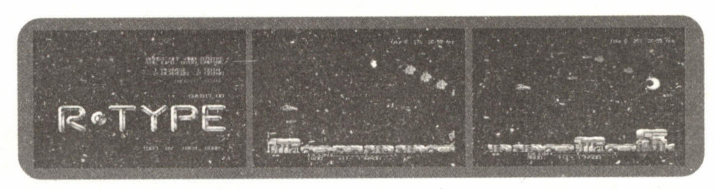


仔细观看可选择的游戏，竟然也有不少有名的作品，先选个著名飞行射击游戏《R-Type》进入，出现的Loading画面非常简陋，而且需要的读取时间比起PC版长很多，不过这也难怪，一来PC一般是从硬盘Load Rom，二来PS2的内存太小，需要仔细调整内存位置以使Mame得以运行。

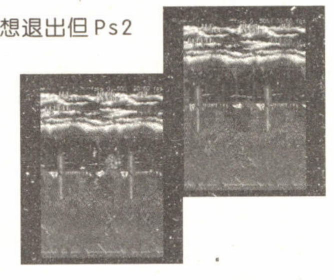


Loading完毕，大家就可以看见Mame的招牌画面，就是那个需要你按“OK”的画面了，但笔者百思不得其解，PS2没有键盘，怎么按ok呢？按遍各个按钮均不得其法而入，没有耐性的笔者乱按一气，终于看见游戏的版权画面了（很多街机游戏都会有版权画面），原来在PS2，需要绕手柄一圈来输入“OK”，真是恶趣味......

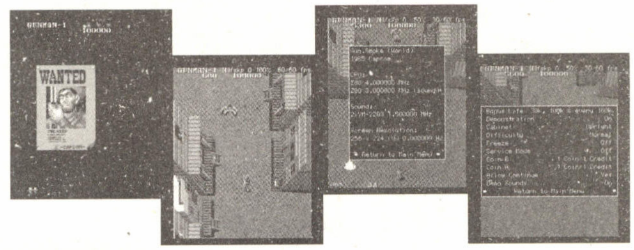
《R-Type》这种老游戏看上去果然非常古老（废话！），不过倒也原汁原味，先按R2键投币，然后按Start键开始游戏，但模拟速度并不理想，游戏中按L2显示出状态条，虽然是这种老游戏，竟然也只有20FPS，可见PS2作为模拟平台的潜力有多大，不过游戏虽然慢，却没有缺损之类的现象，还算及格。

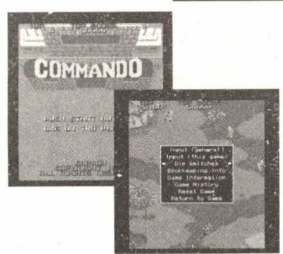


测试了一分钟，索然无味，想退出但Ps2 Mame 没有退出主界面的功能，只好Reset 主机了，重新选择，找到了经典街机作品《魂斗罗》和《超级魂斗罗》，一如《R-Type》，游戏均很慢，而《超级魂斗罗》由于容量较大，Loading 也花去了半分钟时间。



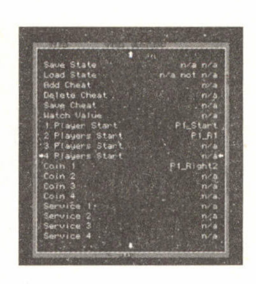
再选择其他游戏，有笔者小时候很喜欢的《荒野大镖客》（当时从来没读对这个名字），试着把声音模拟关掉，果然大大提高了游戏速度，大约能有60FPS，能正常玩了。





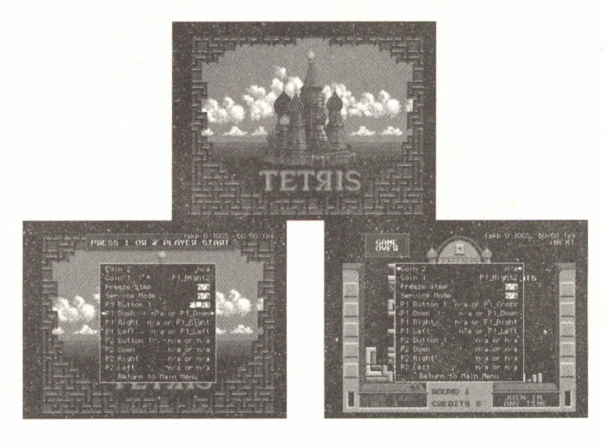
游戏无意中按到手柄的Select键，屏幕出现了Mame 针对单一游戏的选择菜单，和PC 版的也一模一样，主要可以修改手柄设置，Dip 开关什么的（类似于游戏的Option 选项）。

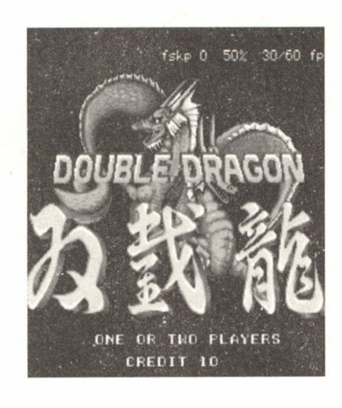
在按键设置菜单中，可以看见支持功能譬如截图、记录、金手指等，但是设置后好像也没什么反映，模拟器针对PS2，也把按钮设置用英文标注成圆圈、三角等，细节中体现移植者的细心，而按手柄菜单中的显示，此Mame是支持4Play的，但由于没有4分插测试（PS2只有两个手柄口），对多人支持的测试也只好作罢。

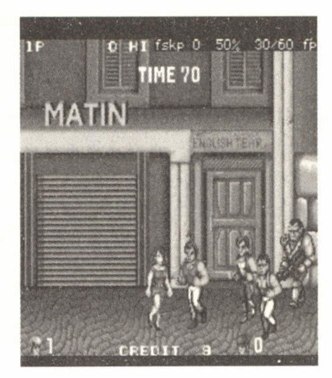


按键等设置完毕，可以顺心的玩了，不过别开心太早，由于模拟器不支持配置文件的记录（Save到PS2记忆卡），所以每次关机后，设置都会变回默认设置，我昏～～！希望作者能加入这个很实用的功能才好。

随后，笔者找出了《1943》、《街霸1》、《快打旋风》、《双截龙》、《俄罗斯方块》等进行测试，其中《街霸1》和《快打旋风》都无法正常进入游戏，其他几个游戏的模拟效果就大概如上几个游戏，唯独《俄罗斯方块》这个小容量游戏，不单Loading非常快，而且即使打开声音模拟，速度也有60FPS。







按照作者的主页的说明，也大概只有《俄罗斯》那个时代的游戏能成功模拟，并保证速度，像《1942》、《吃豆》、《猫捉老鼠》、《淘金者》什么的。



一不做二不休，既然是评测，笔者干脆就另外写了一张盘，里面包括了《KOF95》和《合金弹头》的rom，看模拟器有什么反映，结果...不出意料，模拟器连游戏名称都不显示，所以希望以PS2模拟新游戏的玩家，可以死心了。

综合历时数小时的测试，笔者的最后结论是PS2的内存太小，而为PC所写的模拟器核心又没有为PS2进行重新开发，所以效果只能算是凑合，有PS2的玩家，已经很幸福了，还是玩PS2去吧～！而有电脑的同志，也很幸福，因为能玩到PS2玩家也玩不到的游戏啊！

文：傻瓜



霸王之大陆上手指南

三国演义－－中国四大名著之一，其叙述的群雄并起、战火连天的历史背景无一不吸引着各国的人们。“桃园三结义”、“十常侍作乱”、“群雄割据”、“三分天下”等等大家不是很熟悉吗。在被誉为新媒体的游戏大舞台上，“三国”这一好题材也理所当然地上演了一幕“三国风云”。

以三国历史题材的战略游戏，通常有策略SLG类与角色扮演RPG类两大类。除了策略SLG类中的“霸者”KOEI光荣公司出品的“三国志”系列，就要数在陪伴我们成长的红白机上（FC？什么时代了）令许多人都梦牵魂绕、废枕忘餐，带领着大家进入“三国”世界的－－NAMCO公司的“三国志II－－霸王的大陆”。相对于现在越来越多的“垃圾”游戏（没有游戏性），何尝不想在“原始”的游戏中回味一下？“三国志II－－霸王之大陆”是NAMCO公司于1992年为任天堂FC制作的历史战略类游戏，容量为2M。带电池记忆。为“三国志I－－中原的霸者”续作。“三国志II－－霸王的大陆”虽然画面和音效都不算出色，但它的游戏性是当今游戏不能相比的。相信有不少玩家都是从当年接触“霸王的大陆”开始玩“三国”类游戏的。而在98年，NAMCO公司应广大玩家要求下重新





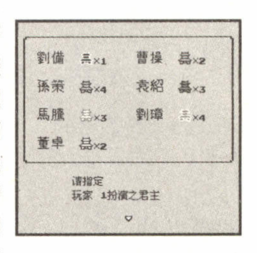


制作了PS版的“三国志II－－霸王的大陆”，与三个著名的“原祖”游戏组成一张NAMCO名作光碟。由于PS主机的机能强大，画面精美，音质出色这两点已经没有问题了。下面就一起来体验一下“三国”世界的风采吧。

下面以FC版为蓝本将系统攻略要点一一介绍，因PS版只是画面、声音上与FC版不同，游戏其它方面都大致相同。FC版为汉化好的版本，使玩家不再为日文烦恼了。只是PS版还是略带有日文，不过依照此份攻略所示就没有太大的问题。



游戏支持单人或双人游戏，在开始选定后有“易、中、难”三级游戏难度选择。接着就要指定要使用的君主，共有七位君主可供选择：刘备、曹操、孙策、袁绍等。其中使用较后的君主如董卓来进行游戏是最困难的。



游戏中按键设定：

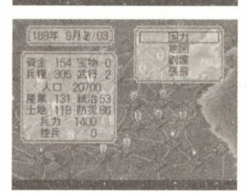
Ⓐ键：确定

Ⓑ键：取消上个指令与作战中观察武将等情况。

游民攻略 GAME STRATEGY

在地图模式下，SELECT 键切换成各城池的道路图，对着自己的城池按 B 键可以查看城池的武将情报。PS 版本中在策略地图中按“□”键可以放大局部地图，按动“△”键可于战争画面显示网格、敌国属性以及可以查看敌国地方等等新添元素，在这里就不一一详叙了。





A.游戏中菜单详细介绍：由于是策略 SLG 类，所以菜单与指令是游戏中最重要的组成部分。

用 A 键选择好城池后，在画面左侧有一菜单出现。菜单中列举的都是该城池的参数，可用方向键上下翻看。

1.统治度：城池的民心归向。正所谓得民心者得天下，这对刘备很容易吧。最高值为100，而当统治度低于 40~50 时，或季节交替时会随机发生民众暴乱（这个比较奇怪，季节也会引起？），暴乱会使土地，产业，人口，兵士等数值下降。解决方法可以发展农田、发展商业、赏赐城内民众来提高统治度。

2.金：就是钱了。这个不用多说了吧，游戏中许多地方都需要钱（废话）。

3.米：粮草。平时不需要，但战争一发动时，即如金子般重要。

4.土地：农业发展程度。十月份收米就看它的了。但开发程度会决定四月收钱的多少。(b26)最高值可达 999。

5.产业：商业发展程度。四月收金。最高值为 999。

6.宝：宝物。可提高武将忠诚度，武将也“贪污”？

7.人口：城池所在的人口数。人多金就越多，米就越多。

最高值999900。

8.防灾：预防灾害，如夏季五、六月水灾、秋季八、九月旱灾。此数值高时城池的损失会减少，100时城池不受任何损害。





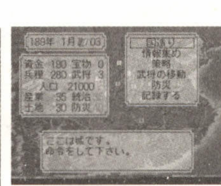
各地出现旱情

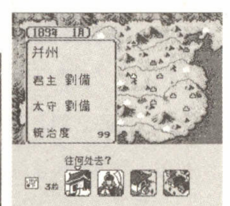
9.武将：城池内武将的数目。最高不超过10名。

在这里说明的是金、米、土地、产业四者是有莫大关系的，其中土地、产业左右着金、米；而金、米又要用来发展土地、产业。

B.游戏中指令介绍：在游戏地图画面中画面最下方有一指令表。游戏指令共有内政、军事、财务、后勤四大类。用一小图示意表示。



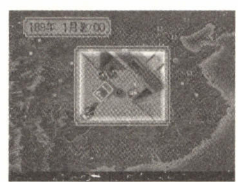




1．城（内政）指令：



1）城镇开发：确定后分别有土地开垦、鼓励工商、市集开发三个小选项。对应土地、产业、人口三个参数来增加。选定后指定执行的武将，武将智力较高时，越容易成功。



2）武将移动：选择后指定目的城池，前提是城池间必须有道路连通。选好城池则要选择调动的武将，这个指令只能移动到自己的或空的城池。



3）情报搜集：寻找在野的武将或金、米、宝。用德行值较高者效果好。

4)防灾：提高城池防灾值。智商高者效果较好。不过防灾参数会不时下降，必须用此指令增加。

	同盟	領土	居城	隣接	武将
袁術	ーーー	3	南陽	×	10
袁紹	ーーー	4	鄴	○	15
公孫瓚	ーーー	1	北平	×	3
曹操	ーーー	3	陳留	×	10
孫堅	ーーー	2	長沙	×	7
陶謙	ーーー	1	下邳	×	4
董卓	ーーー	4	洛陽	○	21
馬騰	ーーー	3	武威	×	7
劉焉	ーーー	3	成都	×	10
劉表	ーーー	3	襄陽	×	13
劉繇	ーーー	2	建業	×	7

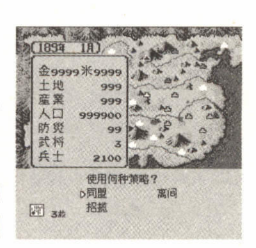
どの君主と同盟を結びますか。

5）策略：分为三种－－

同盟：与其它君主建立友好同盟关系，最高12个月，用智商较高的武将执行容易成功。

离间：降低敌将忠诚度，智商高者效果较好。

招揽：招揽忠诚度较低的敌将，如吕布。



6）史册，载入史册就是记忆保存啦。

2．军事指令：

1)出征：就是攻打敌方城池。在地图画面中指定要攻打的城池（需要有道路相



连），再选择出征的武将和钱粮，其中粮草没有的话则不战自败，最后选定我方主帅。

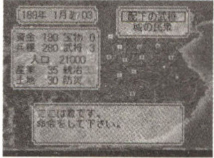
2)征兵：每100名兵要花金20，可见金子的重要。



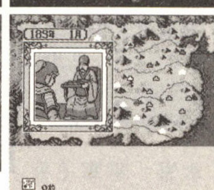
3)侦察：调查敌方情报。

4)任命：任命城池中的太守，找人当官啦。不费指令数。

3．仓指令：







1)物质运送：输送金、米、宝到别的城池。

2)赏赐：可赏赐麾下武将：提高武将的忠诚度，可用金或宝。赏赐城内民众：可提高统治度。这两项效果跟德行值有关系。

4．町指令：

每个城池发展程度都不同，

1)武器屋：剑－－短剑，长剑，破斩剑，大剑。

枪－矛，双戟，单钩枪，战斧，双钩枪，方天画戟。

刀－飞刀，眉尖刀，三尖刀，钩镰刀，偃月刀，凤嘴刀。



防具－纶巾，兜，护手，硬皮，鹤氅，甲胄。



其中还有武器屋有一些独一无二的武器出售。涪陵有张飞的蛇矛，建业有关羽的关王刀。战争时的有些城池的武器屋也有一些强劲武器出售，凉州城中有狼牙枪，武力90以上都可以买。永昌城中有圣者的衣，知和德均在90以上可以买。

2)学校：学习增长武将智慧。

3)医院：疗伤，恢复武将体力。



4)商店：交易地方，买卖米，卖宝物。宝物价值1000金。

C.游戏中武将的参数简介



1)等级：等级高时武将骑兵，弓兵比率高。策略成功率也高。最高为8级（EXP对应0，20，40，70，100，150，200，300）。武将的步兵会变成骑兵或弓兵；谋士（智力超过90）的计谋会增加。

2)兵种：山军，水军，平军（平原）。各军在不同的地形中机动力不同。最多只能带1000名士兵。

3)体：体力值。

4)知：智力。数值高者作战策略，战术，成功率就高。可通过学习提高。

5)武：武力。90以下的武将可随等级的提高而增长。

6)德：德行。德高者任太守时统治度提高快。且寻找武将时成功率高。

7)忠：忠诚度。低于75 时易被招揽。

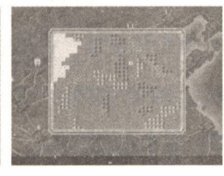
8)经：经验值。决定等级，武力，策略，策略的成功率。

9)武器：分为剑，枪，刀。武将单挑时起作用。可从与君主单挑时获得特殊武器。

10)防具：同武器。

D.战争介绍：当下达了出征指令后，游戏画面进入战斗画面。其中白色小方块代表我方军队。方块左上角带记号的为主将，左右着战争的胜负，主将一败，全军自败。画面中右上角“日”字：表示战争持续天数，30 天攻不下城池则自动放弃。“机”：为机动力，行动点数。当用完时，只能选择“待机”指令。而机动力跟士兵







数有关。

地图行动指令介绍

1)移动：就是移动（废话）。

2)攻击：只能攻击相邻部队。

3)计策：使用策略，但有距离限制。

4)待机：结束当天的行动。

5）撤退：这个不用说了吧。

a.当两军没有接触时，用“移动”指令向敌军城池推进，会花费较多的机动力。而对敌方用B键可查看该武将的参数。

b.当两军相距不到五布时，可用“计策”。

计策共有16种，下面就一一介绍。计策名后括号内数字为消耗的机动力数。

火计(6)：用于平原，树林的敌军。

陷井(5)：用于山地，树林的敌军。减少敌将的体力。

虚兵(6)：用于山地，树林的敌军，限制敌军移动。

要击(6)：用于山地，树林的敌军，武低的武将使用效果不好。

乱水(7)：用于水中的敌军。

火箭(8)：用于主将，减少军粮。

伪击转杀(8)：用于城中的敌军，但必须与敌军相邻。

共杀(8)：用于两支以上相邻的敌军，而且一支必须在山地或树林。

笼络(10)：笼络敌军中忠诚低的武将。

落石(10)：我军在山地或城中，敌军相邻。杀伤敌兵，减少敌将体力。

连环(10)：用于两支以上的相邻敌军，而且一支必须在水中。限制复数敌军的行动。

十面埋伏(10)：我军在树林中，施用此计，我军自损100兵，但如果敌军进入此树林，接伤望惨重。

水攻(12)：用于两支以上相邻的敌军，而且一支必须在水中。

连弩(10)：我军在守城时使用。

劫火(12)：用于两支以上相邻的敌军，而且一支在平原或树林。只有周瑜，司马懿，庞统，诸葛亮有此计。

奇门遁甲(10)：用于山地，树林，平原的敌军。限制敌军移动，且日减100兵。只有诸葛亮有此计。



c.当两军相遇时，就可以用“攻击”指令了。之后就进入两军对战画面。首先，挑选使用的战斗阵形。长蛇阵：常用于攻城战，保护骑兵。鹤翼阵：利于武将行动。武将单挑时使用。锋矢阵：利于斩杀敌兵，敌军兵多时使用。铁锹阵：利于擒拿敌将，敌军少时使用。在两军交锋中，按A键可以对军队中各兵种进行“前进”、“后退”、“待机”等指挥。而军中武将更可使用“战术”，“战术”名后括号内数字为消耗的战术值，跟武将的智力值有关，分别是困缚(3)：限制敌将行动。挑战(5)：向敌将发出单挑邀请。强弩(7)：箭手射程加倍。士气向上(8)：全军攻击力加倍。火矢(10)：箭手攻击力加倍。







爆炎(12)：不可思议の物（？）攻击敌军。

(

d.当两军武将相遇时，则进入单挑模式。我方武将对战指令有以下：

牵制：轻攻击敌将。

攻击：中攻击敌将。

战术：分为“停战”和“劝降”。“停战”为各自撤兵，而“劝降”则要100金来进行招揽。成功率与武将的体力、智力、德行相关。

逃跑：打不过就跑，但会消耗体力。

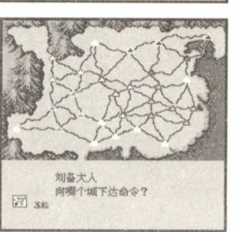
降伏：有时只有暂时屈服。就是不想自己武将战死的情况^_^

情报：查看双方武将的情报。

舍身死战：重攻击敌将，成功率不高，且我将体力也会下降。

游戏实战介绍：





首先，熟悉游戏中各种图表和操作指令，详细参照上面的说明。这里就不一一介绍了。在这里要说明的是，“三国”游戏向来都是，一开始开发管理好自己的城池，开发土地、农业，招揽人才等等。经过一轮养精蓄锐后，召兵买马攻打临近敌方的城池。“随便”抓几个敌方武将会来效命（？）。提示各武将的水平。继续攻打下一个城池。就是这样一步一步地征服全国。在这里就不多说了，其实就是按照上面提到的要点作，统一全国应该没有什么问题。需要注意的是游戏中每月轮到玩家君主行动时，做每件事时是需要计算指令数的。当手上的城池增加后每月指令数会增加的。合理使用指令数对破关十分重要。

实战技巧：

1.武将擒拿法：首先用计策减少敌将的士兵数，再攻击敌将，建议用铁锹阵。如敌将士兵数少，一般都会后退，应用咒缚可限

制他的移动，用士兵减少他的体力，减至20-30时，使用包围战术擒拿他，万试万灵。多用咒缚，多花些时间，最后他都会降伏或被捕的。

2.特殊武器入手法：如果与敌方君主单挑，获胜随机会获得特殊武器。如武将要第一次战斗，单挑前敌君主的体力并未减少。

刘备--龙鳞之铠　　曹操--倚天剑

董卓--七星宝剑　　马腾--青杠剑

袁绍--龙牙刀　　刘璋--龙牙刀

孙策--龙牙刀

3.吕布入手法：开始游戏，吕布的忠诚度只有30（果然是三姓家奴），可以派一智力与德行高的武将就可把他拿到手（？）。同理，其他国家发生战争，如有忠诚度低的降将，也可以这样做。

4.武将智慧值增至90法：一般武将通过学习只能提高至80以上，最高不超过89。但将武将的智慧值提高至79后，然后进攻敌方马腾，设法投降后。而这位武将便可通过学习提高至90。此时，再将他招揽回来。

5.迅速提高武将经验法：必须是两人游戏模式。甲方带齐十员武将（需要士兵全满）攻打乙方。将武将十字形排列在树林或山地中，智力最低者居中。乙方欲锻炼的武将对居中的武将使用共杀计，便可得到大量经验值。如乙方武将有水攻计，效果更好。

6.忠臣不事二主：有些武将只是忠属于某个君主。其他君主即使寻访出他，他也不应访。即使应访，起码也要寻访十次以上。这样还是抓他回来更省事。

7.不费指令侦察敌情法：使用“内政-策略-离间”就可看到敌方城池中除君主外武将情况。

8.一枚指令运输武将、钱粮占领多个空城法：计划好后带够

钱粮，佯攻敌人，然后撤到想占的城，这样可以既运人又运钱粮。

9.不费指令购买装备法：派要买装备的将领带足够的钱攻打郊外小城中有好装备的城市即可。治多人的伤也可用此法。

10.武将变身：

A.阿会喃复制法：任意包围一个城池。用战争给这个国家送一些金和米，使之有能力战争，再与它结盟。几个月后，它会进攻王莆（地图上并不存在）。会强制进入战争地图中。但地图中只有一支部队就是阿会喃。可用2P手制控制他。战后可在任一城池找到他（如不被其他国家找去）。几个月后，这个国家又会战争，便又可找到一个阿会喃。阿会喃还会变身（条件不明）。

B.伊籍变身法：在190年出现，将伊籍的兵数调至0，忠诚度为80多，放他在一个城池中，到200年左右就会变身。变身后体，武都会变成225，而且会装备关王刀，龙鳞之铠，有时还会出现两个（另一个在荆州重新找到）。

游戏中秘技：如此优秀的游戏当然少不了密技了。



1.数值全满：在选择君主画面时，按住START或SELECT键，不停旋转十字键，当听到“当”的效果声时便已成功。进入游戏，可以发现君主所在城池人口，土地，产业，防灾，统治，金，米，宝，预备兵均为满值。





2.观看武将资料法：在标题画面选择游戏人数时，按住B键，不

停旋转十字键，直至听到“当”效果声，便可直接进入结局与观看武将资料。

3. 欣赏音乐法：在标题画面选择游戏人数时，按住A键，不停旋转十字键即可。

4. 委任电脑：选定君主后，按住START，再按A键，进入游戏，电脑自动演示游戏。

5. 悲凉的音乐：游戏中，在你所操纵的势力不断地更换君主，若干个君主后，就会有一段悲凉的音乐出现（这条密技纯粹吃饱撑着）。

6. 在某些城的武库中有某些武将的独门兵器，如在“建业城”有关羽的“关王刀”卖。

7. 在城郊战斗画面中，有些小城进入可以买兵器，金、米交换，疗伤作用。

8. 带兵数超过1000：如你的武将兵数为900-1000之间，如931，重新征兵，便可再加上100变成1031，但实际兵数仍等于1000。但当战斗后兵力降至900左右时，征兵（后备兵必须一万）可使到其带兵超一千。

9. 要擒拿君主时，就要把他逼到一个没有后路的城池，把他的兵力打到100以下（有时200）围住他不攻击，不要让他逃跑，过不久他就会自己投降了。

10. 完美结局：根据统治度的不同，游戏结局分三种。完美结局条件：每一城池人口25000以上，土地200以上，产业200以上，统治度100，且每个将领的忠诚度都在90以上，手下武将数要多。

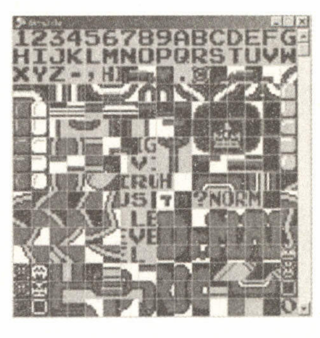
攻略的提点就到此结束，希望各位“霸王的大陆”的高手多多提点，对攻略中有错漏的地方多多包涵。最后要说的是虽然是90年代的游戏，不过在其游戏性来说，在今天不得不说它依然是一个游戏精品。

街机rom汉化实录

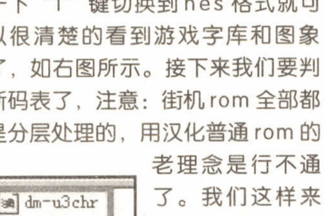
liujunusa

现在搞游戏汉化的人越来越多了，汉化的同时是否也感到有些枯燥无味呢？是呀，或许我们该换下口味了，那就拿街机开练吧！（注：首先声明街机游戏汉化可比其他模拟器rom难很多，所以这篇主要是写给已经掌握了一定汉化技能的汉化朋友们的，初学者还是多练习一下的好。）

这次我找的是mame32的经典游戏《玛莉医生》(这可是某个mm非常喜欢的哦:P)。街机游戏rom和其他模拟器rom有很大的不同，找到《玛莉医生》rom文件drmario.zip，解压后我们可以看到如图1所示的2个rom文件（其他模拟器都只有一个，而超任的078等格式最终也要转到smc或fig格式。）这2个文件没有确定的后缀名，格式也不确定，那需要我们动动脑子啦！（学一休那样......）图象精灵TILE LAYER PRO似乎也无法认出它们的格式，很简单，只要把它们通通改掉，就是将dm-u3chr改为dm-u3chr.smc；dm-uiprg改为dm-uiprg.smc。为什么这样做？让TILE LAYER PRO认出格式是一方面，重要的是兼容性更好，其实TILE LAYER PRO只要选“打开所有文件”就可打开，兼容性可就不那么好了。接下来我们来判断它们的内部格式，由于街机rom文件较多，所以判断rom的主文件则极为重要，一般来说rom内部从高位到低位以及色差排列，应该是图象档在前而文字档在后，推断后得出：dm-u3chr是图象档；dm-uiprg是文字档。当然也有例外，cps的图象系统就不是这样的，比如《惩罚者》则是先文字后图象。



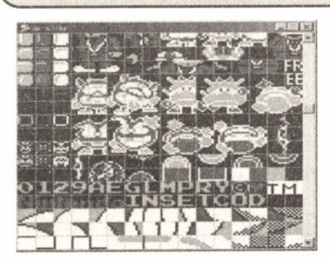
然后，打开TILE LAYER PRO，打开rom文件dm-u3chr.smc，按一下“1”键切换到nes格式就可以很清楚的看到游戏字库和图象了，如右图所示。接下来我们要判断码表了，注意：街机rom全部都是分层处理的，用汉化普通rom的老理念是行不通了。我们这样来分析：街机rom文档分为3层，即片头画面，文本正文和游戏选单；图象档分为2层，即前景层（显示层）和背景层（闪烁层）。我们依次来判断字库码表，看看上图的开头部分，字库很多，这里应该就是文本正文的字库（一般来说开头都是文本字库），我们猜测码表为：



FE= 00=0 01=1 02=2 03=3 04=4 05=5 06=6 07=7 08=8 09=9 0A=A 0B=B 0C=C 0D=D 0E=E 0F=F

10=G 11=H 12=I 13=J 14=K 15=L 16=M 17=N 18=O 19=P 1A=Q 1B=R 1C=S 1D=T 1E=U 1F=V 20=W

21=X 22=Y 23=Z 24=- 25=,

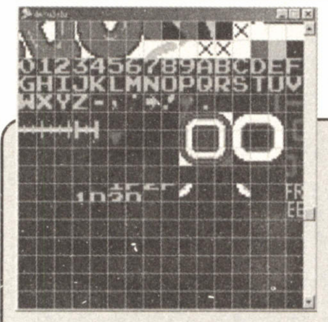


继续往下找，找到左图所示的地方，显然这里字库很少并且看到了“Ninterdo”任天堂公司的标志，不用想一定是片头画面的文本字库，我们猜测码表如下：

FF= 00=0 01=1 02=2

03=9 04=A 05=E 06=G 07=L 08=M 09=P 0A=R 0B=Y 16=I

17=N 18=S 19=E 1A=T 1B=C 1C=O 1D=D



继续往下找，找到图所示的地方，这里无疑应该是游戏选单的字库了，我们猜测码表如下：

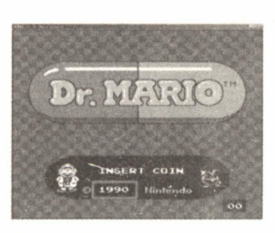
FF= 00=0 01=1 02=2 03=3 04=4 05=5 06=6 07=7 08=8 09=9 0A=A 0B=B 0C=C 0D=D 0E=E 0F=F

10=G 11=H 12=I 13=J 14=K 15=L 16=M 17=N 18=O 19=P 1A=Q 1B=R 1C=S 1D=T 1E=U 1F=V 20=W

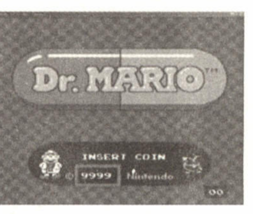
21=X 22=Y 23=Z 24=- 25=,

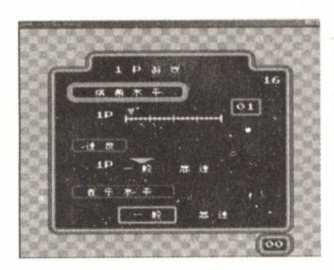
码表猜测完了，打开mame32进入游戏，如下图所示，在游戏片头画面开始时我们看到“1990”，猜测码为：01 03 03 00；打开Hex Workshop载入dm-uiprg.smc查找猜测码，一下就找到了，

FF01	0303	00FF	FF10
D8D9	FEFD	FEFD	2340
BDFF	FFFF	FFFF	FFFF



如下图所示，我们把它们全改成03 03 03 03，存盘进入游戏看看（注意：别忘了把rom格式从.smc改回来），如图所示，哈哈，全变成“9999”了。再来看看这段文本“bf53 speed，bd54 top，beea level，bfbc virus”，前面的是文本地址，后面的是游戏文本，我们同样利用猜测码把它们都成中文（做字库我就省略了，注意它是





分层的就行了)，存盘进入游戏看看，哼哼，全变成中文了，这证明我们之前判断的内部格式和猜测码表都是正确的。好了，接下来的把文本全改过来(用什么工具随便你了)。至此，rom 文本修改告一段落。





最后是图象破解，同时也是最难的了。先找到前景图所示的地方，这里是前景层；再先找到左图所示的地方，这里是后景层。自己先找一个临时的 rom 文件，用 TILE LAYER PRO 打开，把有“Dr.MA”字样的图层和有“RIO”字样的图层拼合到临时 rom 里，也就是拼成“Dr.MARIO”，如图所示，点击“edit”->“Export Bitmap”输出文件。然后打开图象处理软件 Photoshop，载







入刚才输出的图象文件，注意图象格式是8位的索引色，修改时一定要注意不要破坏图象象素，修改完后存盘。为了美观，可以给它润一下色。（注意：后景层也要修改，否则会花屏。）最后，让我们再进入游戏看看，如左图所示，怎么样？很漂亮吧。

好了，整个游戏rom汉化完毕，我们总结一下：

1.寻找游戏主rom，

2.修改游戏主rom文件格式，

3.猜测分层码表（一般是3层），

4.制作码表并导出文本，

5.修改rom，

6.修改图象的前后背景层，

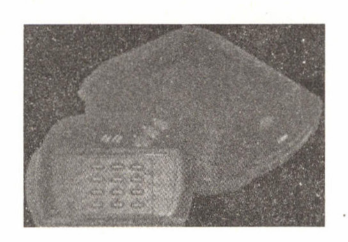
7.测试完毕后可以发布了。

虽然这个《玛莉医生》是街机rom中最简单的，然而，汉化难度却非常大，分层更是烦琐，不过我相信很多汉化迷一定会非常感兴趣的。这次并没有介入cps的图象系统讲解，主要是难度相当大，到笔者截稿时刚刚拆解了cps1的《圆桌武士》的图象系统，可是cps2的图象系统又陷入了困惑，以后我们慢慢会接触到的，bye~~~~~~:)

注：可以参看自带游戏码表。

首个 JAGUAR 模拟器的教学

前言：在写这篇东西之前，我连Atari Jaguar这种机型见都没见过……想必大多数模拟器玩家也没见过吧？于是我多方寻觅，终于被我找着了一些关于Jaguar的资料。这台主机是在1997年发布的，地点不用说，在USA（上面尽是英文游戏，难怪在亚洲没什么名气了）。



Atari Jaguar主机以及各性能指标介绍

从我所拿到的资料上来看，这个主机是有3块芯片处理，分别处理5个部分，主机是64位机种。（想当时64位机种也不过N64一个）

*Graphics Processing Unit（就是GPU，虽然是32位的，但是可以访问64位的数据）

*Object processor（这块可是64位的RISC处理器，性能想必不错）

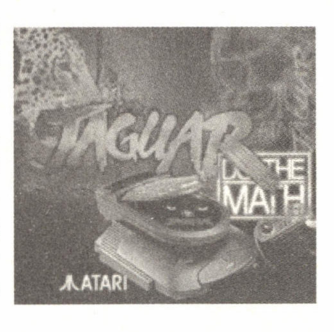
*Biltter（包括一块动态内存控制器“DRAM memory controller”），这块又是个64位的……

*Digital Signal Process（32位的，就是DSP芯片，如何？有点印象吧？）

*Motorola 68000（这块东西大家应该比较熟了吧，很多系统中都有这家伙）

这台主机的显示功能比较强，支持24位真彩色显示，当然，最后还是用电视机做为显示设备。不过它支持的分辨率竟然高达800 x 576（电视机用得了那么高的分辨率吗？当然，这台主机应该还可以接显示器吧）声音部分使用了一块16位的声音芯片。

主机主要是使用卡带做为游戏存储介质，最多支持2个手柄，手柄的样子到是很搞笑，比较大，一个方向键和5个按钮（Option、Pause、a、b、c），还有些数字键有12个键（[0~9、*、#]，也不知道干什么用的，一个游戏机有这些键做什么用？当然是用于一些特别的游戏，不过我想也比较少吧……）



还有，可以外带一个2X的CDROM（爽吧，估计是听CD用的）

从软件支持上来说，这台主机有一个BOOTROM，而且有OS……

更具体的性能参数，我想我写出来，大家也不一定能看懂（有些东西太枯燥了），还

```
Object Processor Debugger
011010: 00000022 01008FDB   Branch Object
    Link Address: 011008
    CC: 2
    VC: 507
011008: 00000000 00000004   Stop Object
011018: 00000022 010040CB   Branch Object
    Link Address: 011008
    CC: 1
    VC: 25
011008: 00000000 00000004   Stop Object
011020: 03C5E022 0828C3C0   Bitmap Object
    Link Address: 011040
    Data Address: 03C5E0
    Height: 163
    X Position: 52        Y Position: 120
    D Width: 31           I Width: 31
    1st Pixel: 0          Index: 0
    Pitch: 1              Depth: 8-bit
    Flags:

011040: 10478022 0C0203F0   Bitmap Object
    Link Address: 011060
    Data Address: 104780
    Height: 8
    X Position: 84        Y Position: 126
    D Width: 12           I Width: 12
    1st Pixel: 0          Index: 48
    Pitch: 1              Depth: 4-bit
```

是介绍一个网站，给大家有时间可去看看 http://www.vgmuseum.com/systems/jaguar/

Atari Jaguar 模拟器 Project Tempest v0.12 教学

拿到这模拟器，一看 README，哇,,,他对系统要求如此的高（需要 800 以上的上主频），我的 CPU 可才 333。不过也难怪，从它的硬件资料里看有那么多 64 位的芯片在嘛！而且，模拟器目前不支持声音（如果支持声音了，估计 CPU 还得往上提。）

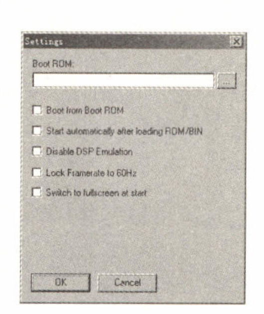
从模拟完成度来说还算高，不过支持的游戏也并不是很多。我在网上找了半天才找着几个，在官方主页上列出的游戏兼容性列表也挺简短。



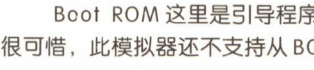
OK，下面时间教学开始：

如下图，模拟器的主界面和大多数 win32 模拟器一样，都是一个窗口、一条菜单。（典型的 windows 风格……）

在主菜单的 File->Open Rom，打开 ROM，下面的那个 File->Open Bin 功能似乎一样。读取 ROM 后，得要按 F2 才能开始，也可通过菜单：Emulation->Start 开始。这时，在任务栏底部有一片东西在跳，其实是各 CPU 的地址值（作者用于调程序时需要用到），右下角是 FPS 值。



Emulation 菜单下还有一个 Option……，打开后如下图：



Boot ROM 这里是引导程序的路径，很可惜，此模拟器还不支持从 BOOTROM

启动游戏（也就是无法看到上面的那张 OS 图了，不过，随着以后版本的发布，一定会支持的，期待 ing。）

因此，Boot form Boot ROM 这里你不需要点了，没有用。

strat automatically after loading ROM/BIN 这项你打上好了，这样就是说，当你读取一个游戏后不需要按 F2 开始游戏，它自动会运行。

Disable DSP Emulation，即“关闭 DSP 模拟”（关闭后会有些游戏无法运行，暂时没有太仔细的测试，但是游戏的速度增加了很多）

Lock Framerate to 60Hz 选项，如果你的 CPU 实在太快了，就把这个打上吧（限制 FPS 用的）

Switch to fullscreen at start，这个点上后将以全屏模式运行游戏，最后按 OK 保存设定吧。

Err……具体模拟器配置就只有这些，以目前这模拟器的进度来讲，我想再过一段时间就应该 Prefect 了，嘻~~



最后总结：总的来说，这模拟器速度慢，在官方论坛上我看到，有人用 P3 1G、768M 内存、Gefore 2MX 卡、运行 Tempest 2000 速度也只有 17~20FPS，关闭 DSP 速度快了一点，也只有 22~24FPS，嘿嘿嘿……看来，我的速度也不慢嘛.....：）

By Fanboy @ 2002.10

Email:Fanboy@cngl.net

R-ZSNES详解

R-ZSNES 全称:Returner's ZSNES

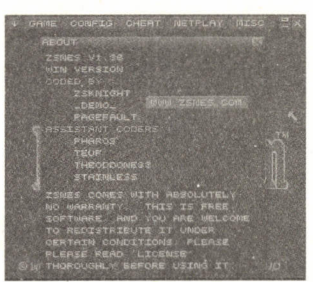
一看这个名字，就知道了，是著名 SFC 模拟器 ZSNES 的改版。作者是 Returner(可是国内的高手!)

R-ZSNES 官方首页：http://sapporo.cool.ne.jp/rzsnes/

ZSNES 的官方首页：http://www.zsnes.com/

注:ZSNES 是一个由 zsknight、_DEMO_(这人也参与 epsxe 的 code)、pagefault 写的一个超任模拟器(SFC)。模拟程度相当高了。不过很可惜，zskinght 由于某些个人原因，退出了开发。所以。此模拟器就一直没什么新的版本发布。最新版本号为 1.36，有 windows,dos,linux 等接口。

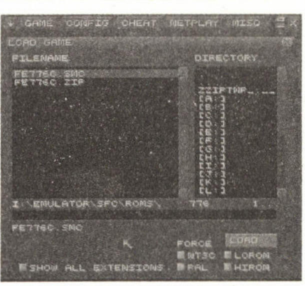
界面如图：



首先来讲讲这模拟器的用法

就先从运行游戏开始好了，不过，我想大部分人都会用吧?

在主菜单:Game->Load game 会弹出如下图对话框



在右边的 directory(目录)里选择你 ROM 所在的位置，ROM 就会出现在左边的框中（支持 zip 格式的 ROM）

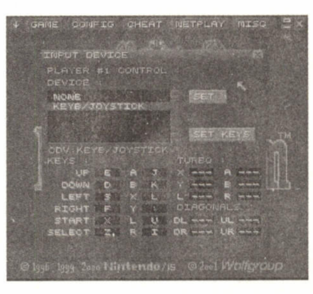
下面的 Show all extensions 意

思就是显示所有的文件，相当于windows下的*.*。右下角的有4个可选项，分别为NTSC,PAL,LOROM,HIROM，是用于过滤ROM的（如果你的SFCROM有足够多的话...一般不用选！

最后按一个LOAD读取游戏就行了。Gameing...

当然还得控制游戏，这部分设置在主菜单:Config->Input1(1~5,共支持5个控制器?!超任有5个手柄吗??)。如左图:

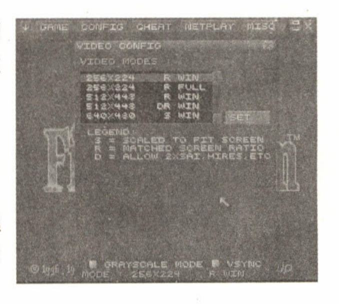
这里只需点一下要配置的键位，点一下，然后按一下手柄或者键盘上的键就行了，一个一个设置吧~~。还有，模拟器支持连发（比如一些飞行类游戏，放子弹...），在TURBO这里，点一下就所需要设置的连发键，如飞行类游戏一般发子弹为A，那么在这里点一下，然后按一下你所需要设置的键，那么游戏中就可以用了，很方便的。DIAGONALS指4个斜的方向键设置，分别为左上，左下，右上，右下4个，一般情况下其实也不用设置，除非你是特殊手柄。



设置好，直接按"X"关闭掉，似乎也可以，配置会自己保存的:)

嗯，，，对了，配置完上面的，游戏就可以玩了，但屏幕大小还得调（默认的太小了点）

具体配置在主菜单的：Config->Video，如右图:



在Video modes里，可以选择各显示模式，以你的分辨率为

主，来调吧。这里应该没什么好说的，就是下面的Grayscale mode比较有意思，点上试试，黑白显示了:)。还有个VSYNC，不用多说，它是垂直同步，CPU 快的话打上好了。

到这里，模拟器你也会用了。可以去玩游戏咯...

不过，你可能会错过模拟器的一些特别的功能 ~~（指原SFC机不支持的一些功能）

即时储存，这是基本上很多模拟器都支持这一功能了，原理就是把CPU各处理器之间的状态记下来，生成一个文件，调用时就把当前的各状态还原。(不过也有一问题，就是如果你一面用即时SAVE，一面用游戏里的SAVE，那么...嘿嘿嘿...后果你自己试试看吧：）



具体设置在主菜单：Game->Save state(open state,pick state)，分别为保存、打开，还有就是选择即时储存点（此模拟器共支持10个即时储存点，其实不止，可以通用rename...不过，我想，10个也够用了）。

这里所指的是游戏中按ESC退到模拟器界面的效果，在游戏中的快捷键是F2(Save)、F4(Load)。F3是调出选择State的界面，与在模拟器里的有所不同，看图：(增加了那个即时SAVE的界面图片，很实用，可以对你要去的记录点进行选择）操作方法上面有提示，把光标移到你要去的地方，按回车。当然，这只是选择好了个SAVE点，按F4读取（注意，不要按错了，要是按了F3，可是没法回复的...）



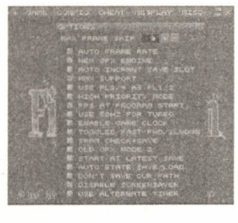
下面一起来看看模拟器的一些其他配置～

Game 菜单里没什么要讲的，Config 菜单除了刚才的按键配置，还有几个：

[Add-On]，里面有Snes mouse at prot #1/2(应该是超任机支持的Mouse，分别在2个接口上)，Super scope(不明，字面上我猜应该是某个显示设备吧),Lethal enforcer gun(这个应该是光线枪)，这些都是SFC硬件支持的一些东西（我没有看到过真正的SFC，所以也不太了解...）。当然，都是对应一些特殊游戏而设定的。

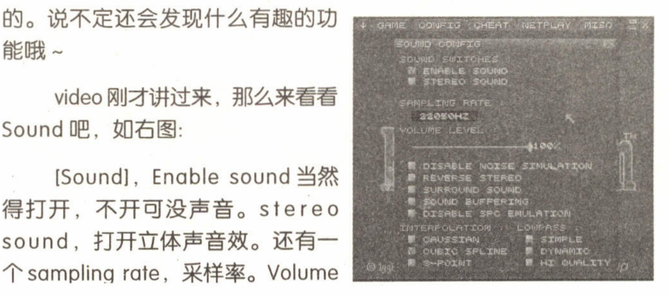
下面的Super system里有一些DIP 1~6的选项，我还不知道是什么...不过不设置也不影响游戏（除非有某些特殊的游戏）





[Option]，这些大多是模拟器的一些选项，如跳帧，使用mmx支持，显示FPS，关闭屏保，使用游戏时钟等等，基本上用默认值就行了，如果有需要，你可以自己慢慢调，一般来说没什么大问题的。说不定还会发现什么有趣的功能哦～

video刚才讲过来，那么来看看Sound吧，如右图：



[Sound]，Enable sound 当然得打开，不开可没声音。stereo sound，打开立体声音效。还有一个sampling rate，采样率。Volume

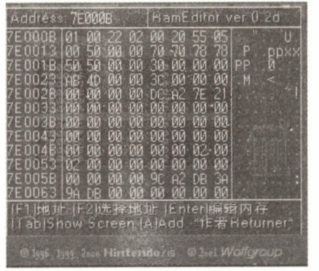
level 当然指声音大小。其实这些基本上不需要设置的，除非你对声音特别敏感。可以自己细调。

基本配置算是介绍完了，当然，还有一些比较有趣的功能。

金手指功能，玩一些特别难的，或者你是游戏修改派的，就得用这功能。这功能其实在 windows 上基本不需要，因为有其他修改工具嘛 ~(我就喜欢用 FPE)，在 Dos 下就不一样了，可以自己改着玩。(具体用法和 windows 下的修改一样，只不过，这还支持 *.cht 文件档，可以直接调进来用)

具体没什么好讲的，不过，这里涉及到 R-ZSNES 特有的功能：内存编辑器

在主菜单上的 Cheat->ram editor，即可启动。配合金手指查找系统，可以达到事半功倍的效果。如要找到一个物品数量地址，那么又想改其他物品的（一般游戏中的物品是连续放的），只需打开内存编辑器，改其他相对的（使用此功能，得有 16 进制编辑能力，其实就是游戏修改能力，大部会修改游戏的人，都会这）

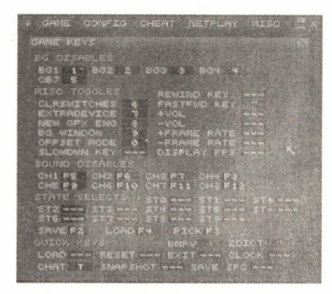


界面如右图，带中文注解的，相当不错！

[Netplay]，当然是指网上对战了。喜欢的自己去试试（我似乎没试出来...）

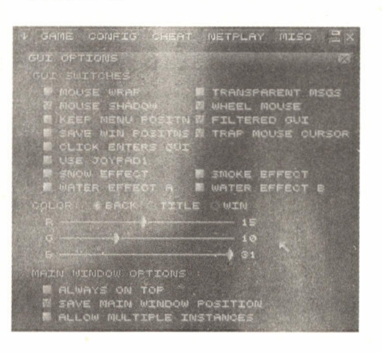
最后一部分就是模拟器的杂项[MISC]，这部分相对比较复杂，不过不设置也不影响正常游戏。

[Game keys]指游戏中的一些快捷键设定，如下图：



基本上都看得明白的吧？如打开/关闭各图层的1,2,3,4,5键，你也可设置成其他的，方法一样，点一下，然后再按一下你要选择的键就行了。

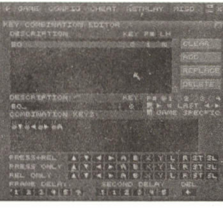
[Gui options]，这个配置是指此模拟器的GUI界面的各选项。这些的东西似乎过于复杂了，大家看看图吧：



一般情况下我不推荐修改这里的东西，除非有特别需要...，当然，这里可以改模拟器的配色方法等，自己弄一个个性化的zsnes界面:)

[Moive options]，这也是近期一些模拟器加上的功能，就是录像功能。可以把游戏过程记录下来，生成一文件，发表，让大家看看你的高超技术:)。用法和即时SAVE的方法类似。有10记录点，按一下Record开始记录，Stop停止。播放时按Play开始，Stop停止。Status这里将显示当前状态，为了让你区别是不是在moive播放模式还是模式以及普通模式。





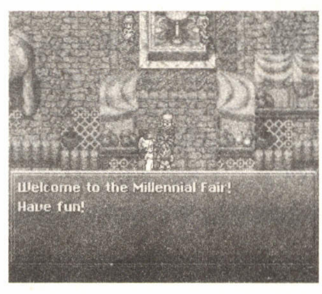
[Key combination

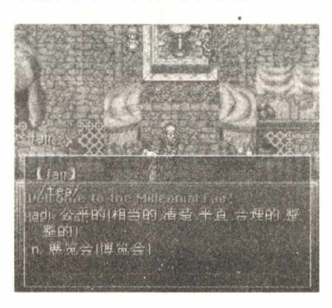
editor]，这个是宏定义编辑器，一些格斗类游戏里发绝招用的一键必杀。具体，自己可以去用用（不过，我想，格斗类游戏不是自己发招，而使用宏定义，这感觉是不一样的。）

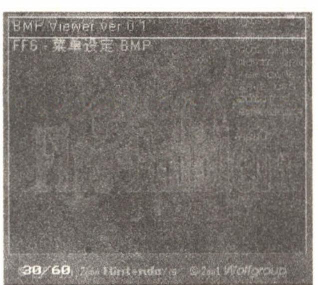
[ZDICT]，这可是R-ZSNES特有的功能！英汉字典。玩英文RPG游戏时，可是相当实用的，当然，如果你的英文水平很强的话...当我没说吧。用法也相对简单，在MISC->ZDICT选中，然后打英文单词吧，下面框中就会显示其意思。

当然，如果这样的话似乎有点麻烦，你完全可以在游戏中叫出字典，然后查字（方法在Misc->Game Keys里的ZDICT这里，设定一个快捷键即可）

如下面，不知道Fair的意思，在游戏中，叫出字典查查吧~~



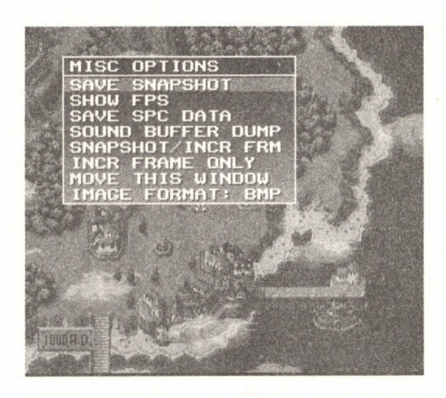




[Bmpviewer]，BMP图片查看器。就是查看BMP图片的，图片必需放在模拟器目录\bmplib下。以作者的设计思路来看，应该是看攻略的（一些攻略，存成BMP格式，玩游戏时，翻出来看看。。。相对于dos版比较实用，windows的话，还不如直接切出来看呢）

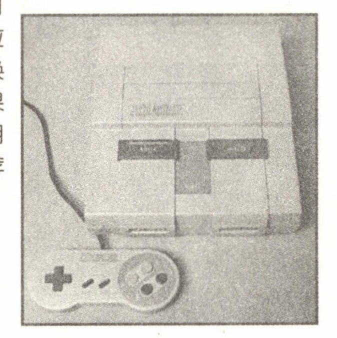
这R-ZSNES还支持个性化logo图片，把一张256色的BMP格式的图片放到zdict\logo.bmp即可。

其他杂项，在游戏中，按F1，出现如下图：



[MISC Option]，功能有保存当前屏幕(可设置保存为BMP/PNG格式，Image format里设置)，显示/关闭FPS，Save spc date，保存SPC数据（超任格式的声音文件，winamp就有专门的插件来播放）。Sound buffer dump，将声音buffer保存为raw数据。Snapshop/incr frm，每按一下，跳动一个FPS并保存为图片文件，可以用来截取连续的动画，做GIF签名，似乎可以用这~。Incr frame only，上面的功能去掉保存为图片而以。

总得来说，R-ZSNES所增加的字典功能倒是十分实用，如果能加上日文字典那就...（不过，打字文字符是有点烦）。Bmpview应该还有发展余地，如加上size变换等，内存编辑器是不错，不过如果在windows上用的话，还是用专用的修改器来得更加方便一点，推荐工具:EmulatorCheat。



By Fanboy @ 2002-10

Email:Fanboy@cngl.net

跨平台家用机模拟器

-mess全接触

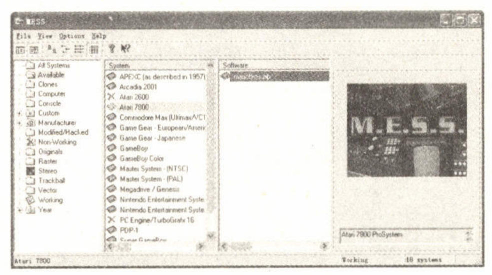
M.E.S.S 简单配置指导

在多机种模拟器中，我们都知道 MAME 和 Raine。但有几个人知道 MESS？（我以前只听说过，但没真正使用过）

其实，这也是一个多系统模拟器，而且已经公开了源代码。MESS 的全称：Multi Emulator Super System（多模拟器超级系统，一听这名字就知道它的来头似乎还不小），MESS 的官方主页：http://www.mess.org/ ，最新的版本为 0.61。

MESS 的 win32 版本的配置界面和 MAME32 的界面差不多，因为是基于 mame32 的 GUI 上开发的（MESS 的 About 对话框上有写），但是再仔细的看，你就会发现有所不同了。MAME 的发展发向在于街机系统的模拟，而 MESS 发展是向于家用机种，MESS 所要支持的系统列表在 MESS 目录下的 Sysinfo.dat 里（当然，最后具体能支持的只出现在模拟器的 Available 里，虽然 All System 里一大批，但是...）。FC、GBC、MD 都包括其中...

以下，我们以运行一个 Atari 7800 游戏为例，让你深入了解 MESS 这只超级模拟器 ~~Starting MESS...如图：



想要让 MESS 把游戏跑起来，和 MAME32

用法基本雷同。先看看各菜单

[File]，菜单里基本上没什么好介绍的，不过Audit all system这个功能，可以扫一下你ROM/Software目录下的ROM/Softwear文件。Open Other Software这个是选择从别的地方（不在ROM目录下）读取一个支持的ROM过来。

Play Atari 7800
Play and Record Input...
Playback Input...
Select Random System
Open Other Software...
Create Image...
Properties
Audit all systems
Exit

✔ Toolbar Alt+T
✔ Status bar Alt+S
✔ Folder List Alt+D
✔ Screenshot Alt+N
✔ Screenshot Tab Alt+B
Large Icons
Small Icons
List
● Details
Arrange Icons
Line Up Icons
Refresh F5
Custom Filters... Ctrl+F
Customize Fields...

[View]，菜单中基本上是对这个MESS配置界面的设置，如列表的显示模式和图标的显示大小等，如果你想要个性化设置MESS的话，自己慢慢调，即使在MAME32里也是如此设置。

[Option]，最需要配置的地方就在这里，这里的设置将关系到模拟器的执行。

Game List Font...
Directories...
Default Options...
Reset to Default...
Startup Options...
Background Image...
Language...

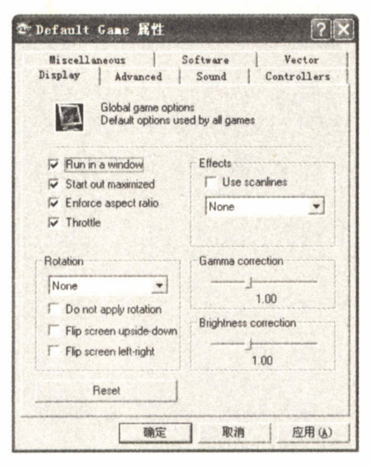
[Game List Font...]，这个功能不需要设置了，是改变MESS界面的字体大小。

[Directories...]，这是设置MESS各目录值的，一般用默认的就行了（如BIOS，ROM这些目录）

[Default Options...]，这是要配置一下，打开它后，发现有一个复杂的配置器。

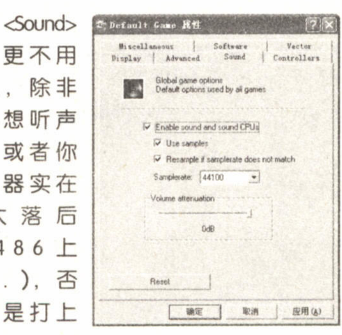
Default Game属性，没错，把这个设置好以后，基本上MESS所支持的每个机种的配置都好了。

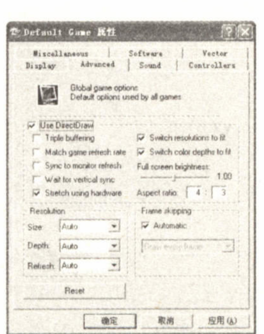
先看<Display>部分，如图：



大部分可以用默认值，不过建议那 Run in a window 打上，可以在 windows 方式运行。Errects 这里指显示特效，和大部分模拟器一样，同样支持 Scanline 方式（但我就是不喜欢，嘿嘿）点上后，可以选择 25%，50% 等扫描方式。Rotation，旋转屏幕，比如打一些纵版飞行游戏时，就不用把显示器翻过来看了:)，可以选择左转 90 度还是右转 90 度。Gamma correction 和 Brightness correction 是用来微调亮度和色深的，默认值即可。

<Advance>部分基本上是 Display 的增强，如使用 DirectDraw（现在的显卡都支持，可以达到比较好的效果，），下面的这些除了 Stretch using hardware 选上外，基本可选可不选（配置高的建议选上，可能会加强效果），其他的默认。

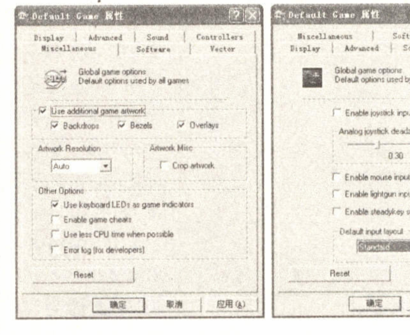


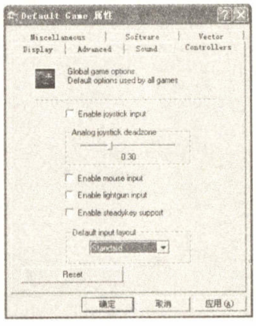


<Sound>部分更不用多说，除非你不想听声音，或者你的机器实在是太落后（如 486 上跑...），否则还是打上

Enable sound and sound cpus 选上，还是用默认值。CPU 低的，或者声卡次的，可把采样率（Samplerate）调底点。

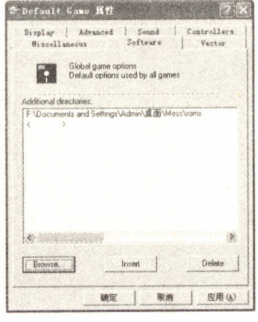
<Controllers>，控制器，推荐把 Emable joystick input 打上，当然你得有手柄才行。这里还支持用鼠标输入。你可以试试用鼠标操作游戏...（Enable Mouse input，上下左右全可用鼠标操作，嘿嘿），还有可以支持打开光线枪（Enable lightgun input，当然还得有特别的游戏支持）





<Miscellaneous>，杂项，支持使用和 mame32 一样的那种 artwork 海报界面，样子很 cool。这里的选项不需要设置的，对于开发者来说，可以打上 Error log，错误记录，可以用于查错。

<Software>这个标签是设置 ROM 目录的，按下 Browse，选择你 ROM 所在的位置，按确定，不设置，可能读不到游戏。



<Vector>这是对画面起优化作用的选项，默认值就行了（默

认值本身就会上打了）

配置完这里，基本上可以了。再看看 Option 菜单的其他东东吧 。

[Reset to Default...]，看意思就知道了，重置所有设置，就是说，设为原默认配置（如，什么时候把 MESS 改得不能运行游戏了，那么用这个吧）

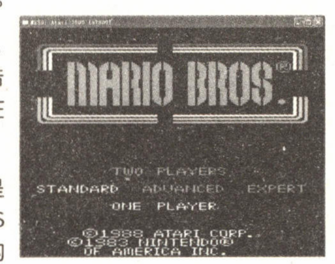
[Startup Option]，就是启动模拟器时做的事情，如扫描下 ROM 目录等。

[Background image]，MESS 模拟器的背景图，可以读取一张图片进来。

[Language...]，大概是为多语言包提接口的，支持.lgn 文件，具体格式在官方网站上有，可以做汉化。

嗯，差不多了。设置就这么些。可以运行游戏咯 ~ ~

OK，回到主界面。在最左边的框选择 Available，得到 MESS 支持的所有机种列表。System 框中选择所要运行的游戏机种，我们以 Atari 7800 作介绍。选择它，在 Software 框上就会出现所支持 ROM 的列表（如果不支持会有个 X 显示），最右边是截图显示区，如果有此游戏的截图的话，会有显示的（在 snap 目录下）。双击那游戏（我找了个 mariobros 来做测试，和 FC 上的一样，经典吧 ~ ~ ），读取后，就 OK 了。

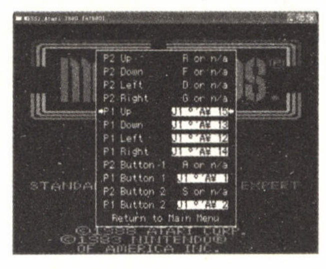


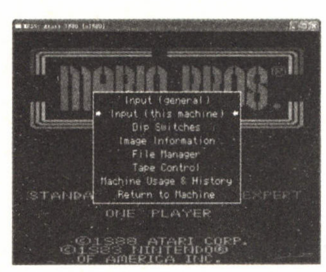
游戏运行的一开始的那段，和 MAME 是一模一样的...如果不告诉你是 MESS，你一定还以为是在用 MAME

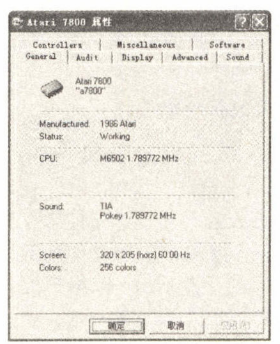
注：由于 Atari 7800 这机器是具有 BIOS 的，所以必需得有 BIOS 才能运行游戏，把 Atari 7800 的

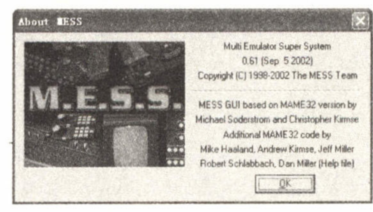
BIOS 放在 MESS 目录下的 BIOS 文件夹内!

关于游戏中的控制，也和 MAME 一模一样，按 Tabel 键，然后...什么？还不会？看图吧：





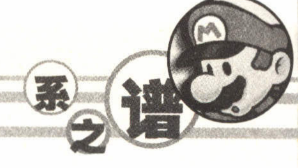




其他：在 System 这个框里，选择一个机种，按鼠标右键选择 Properties，可以查看此机种的一些信息（这里和 Default Game 属性配置方法一样，只不过配置好，只是给这机种应用。相当于量身定做的配置:)

后记：总得来说，MESS 的总体设计还不错，相当于把家用机集合起来。但是这样做的有一问题，就是兼容性差了点。还好，他模拟的是一些相当难见到的家用机种（有些游戏机我连听都没听说过...)，达到了模拟器的怀旧的本质。继续努力吧 ~MESS~ 前途一片光明。

By Fanoby @ 2002–10 Email:Fanboy@cngl.net





环游马里奥世界—光辉21年

屈指一算，从1980年到现在马里奥已经22岁了。如果说马里奥为玩家带来了无限的乐趣，那么谁为玩家带来马里奥的呢？这个人是谁大家都很清楚，他就是宫本茂－任天堂的明星开发者，那宫本茂是如何创造出马里奥呢？下面将会向大家介绍其诞生的过程：

诞生：

事情的开端要追溯到NOA（美国任天堂）成立后的半年……1980年美国，荒川实推出的"radar scope"（超古老街机游戏）因为买家不愿意等待漫长的发货日期而退了订单，面对堆积如山的剩货，荒川实想到了利用改装现有rom基板后重新发售的方法。于是他向任天堂本部发出了协助新游戏开发的请求，因为当时任天堂本部的开发小组都有忙碌的工作而无法分身。正在这时，后来的GameBoy之父"横井军平"提出了一个不错的建议："不如让宫本茂带领一些设计人员来做吧？"。正因为这句话，让宫本茂有了发挥的机会。为了最好的完成这一任务，宫本茂写出了详细的策划书，他最初的构想是制作"popeye"（大力水手）游戏，而看完策划书的横井军平提出了："临场感要强、人物要原创、要尽量避免和现有游戏一样"的要求。而宫本茂的意思是："要有游戏的乐趣"。经过两人的磋商后，决定了"要通过按键来控制人物的跳跃、在游戏中加入故事性、而且要有一目了然的故事内容和简单的游戏规则"，有了这些前提，宫本茂就仿照大力水手的特点画出了整个游戏角色的特征，他有"工人服"、"帽子"、"大胡子"，设计出来的一个角色俨然就是美国工人的形象。在让其他同事看了宫本茂的的佳作之后，大家都戏称该角色为"大叔"，因此宫本

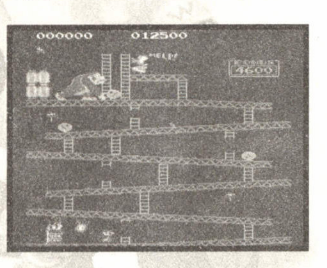


茂就在策划书上为这个角色起名字为"Mr.videogame"。后来，因为该角色的外形和荒川实的房东mario先生相似，所以NOA正式把"Mr. videogame"改名为"MARIO"（马里奥）。

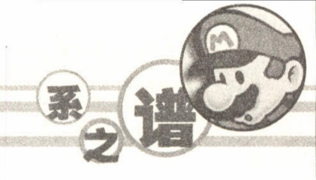
马里奥系列游戏：

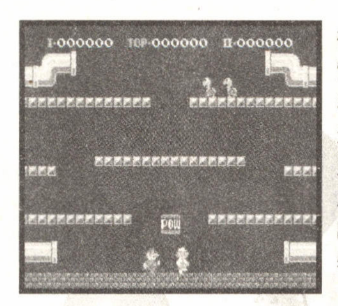
初登场！

初次和玩家见面的马里奥是在1981年街机游戏"大金刚"中担任英雄救美的"勇敢木工"（当时马里奥的红帽子正中，并没有现在已经成为标记的"M"字），正是因为他在游戏中要经常使出跳跃的动作，因此还得到了叫做"Jumpman"的昵称，而"跳跃"成为了马里奥ACT类游戏的精髓。虽然只是在游戏中担任配角，但马里奥的精彩演出赢得了任天堂高层以及玩家们的认可，这当中也预示了马里奥和大金刚两者此后的分道扬镳。在同年发售的红白机版"大金刚"中马里奥和大金刚一样，成功的确立了自己的地位。不过，从此以后，这个曾经的配角得到了比主角大金刚更多的演出机会，因而顺理成章的成为了任天堂公司的招牌人物。



来到"大金刚"2代推出的时候，玩家意外的发现了大英雄马里奥居然成为了非法禁锢"他人老爸"的坏蛋，而迎接马里奥的就是被正义的小金刚打败的命运。来到了这个地步，聪明的任天堂认为时机已经成熟，是时候让马里奥独当一面了。在1983年的红白机上，一款叫"马里奥兄弟"（俗称的"水管马里奥"）的游戏横空出世，除了马里奥经典的"跳跃"以外，"头顶"的绝技首次出现，在游戏中为了双打的需要，马里奥的弟弟路奇首次登场。当时的两人在能力上和外形上都没有差异，只是为了区分1p和2p的而颜色不同，两兄弟的合作才符合名为"mariobros"的标题。游戏中的水管、乌龟、金币也从为了以后代表马里奥游戏的标志。和大金刚游戏一



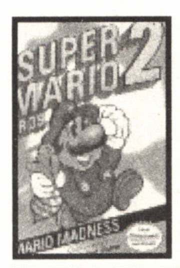


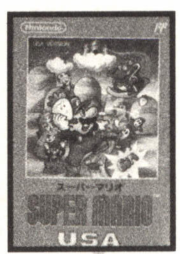
样，为了增加马里奥的知名度，水管马里奥被移植到雅达利 2600、5200、7800 等机种上。不过，任天堂把看家作品移植到非任氏游戏主机上的"慷慨之举"自从红白机之后就鲜有再现，能在非任氏主机上出现马里奥踪影是遥不可及的梦，特别是任氏主机的竞争对手。

在水管马里奥发售的两年后，发售了一款名为"超级马里奥兄弟"（以下简称"SMB"）的游戏，SMB 可以说是划时代的杰作，它开创了 ACT 游戏的先河，简单的操作性、众多的道具、色彩鲜艳的画面，轻松的音乐以及丰富的隐藏元素，使此作成功地风靡万千玩家，成为当时的购机必配游戏，马里奥兄弟也是在这时候开始大放异彩。在其他游戏厂商眼里"SMB"是他们借鉴的好榜样，而"隐藏要素"更成为了以后游戏的标准配置。此后，动作版的马里奥游戏被称为"正统的马里奥"。作为马里奥的成名之作，"SMB"的销量是所有马里奥系列游戏之冠，达到 681 万的天文数字！



自"SMB"走红以后，开发续作的呼声越来越高，到了 86 年"SMB"2 代发售。"善变"的任天堂再次给了玩家们惊喜，游戏中可以选择 4 个能力不同的角色：马里奥实力平均、路奇弹跳力强、小蘑菇力量大、桃公主飞行时间长。最大的变化到是前作中以"跳、顶、踩"为攻击的系统居然取消了，取而代之的是以"投"为攻击的系统。如此一来，熟悉了"跳、顶、踩"系统的玩家有点反感，先不说攻击系统本身的优劣，骤然的改变让玩家无法接受，因为没有了"踩"，这主角就不叫"马里奥"，所以说，任天堂这次的新尝试以失败告终。又有人戏称，2 代的失败在于没有了"蘑菇"，因为那时候的玩家早把"蘑菇"和"马里奥"





划上等号了。

为了走出 2 代带来的阴影，"SMB"3 代的制作可以说是费尽了苦心，既恢复到"跳、顶、踩"的系统，还增加了不少能变身的道具，比如玩家们都很喜欢的"羽毛"。有了它，飞行不再是梦想。本作中的多项设定都深受好评，因此，在玩家心目中"SMB3"是最好的马里奥系列游戏。不过笔者并不完全认同，因为此作只是红白机上的作品，其他后续机种上的马里奥系列游戏更加吸引。



正当红白机的鼎盛时期，任天堂另外一个划时代的辉煌产品悄悄出现，它就是称霸掌机市场长达 10 多年，现在依然无敌的"GameBoy"（以下简称"GB"）。在当时已经成为了任氏招牌人物的马里奥肩负着充当 GB 先锋的责任，在游戏"马里奥之岛"中表演，他要用自己的出色演出吸引玩家购买 GB。果然，马里奥不负众望，"马里奥之岛"成功的带领了 GB 进入市场，并且取得了惊人销售佳绩。



发 展 ：

踏入 1990 年，马里奥以全新的姿态和玩家见面，他不再是救公主的水管工人，而是妙手回春的医生，游戏的玩法是类似于俄罗斯方块的下落式 puz 游戏，马里奥医生要不断向场中投掷药丸来清除病菌。这款游戏成为了以后马里奥游戏

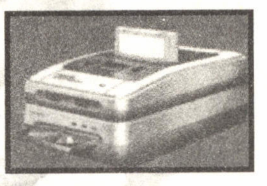




类型不断尝试的序章，也标志了红白机时代的结束，超任时代的来临 。



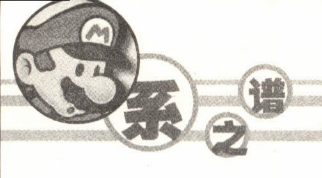
在任天堂和 SONY 简短的蜜月期间开发的超任在 1990 年 11 月发售了，超任的出现标志着游戏机进入了 16 位的时代，随机发售的游戏当然还是马里奥系列。这款作品既然是和超任同时发售，那游戏的表现就等于主机实力的展现，游戏中放大缩小、回转机能以及立体声音效表现的淋漓尽致，让众多玩家对游戏机有了新的认识。这次的游戏 " 超级马里奥世界 " 是以红白机上的 "SMB3" 作为蓝本重新制作的，游戏中依然保留了 "SMB3" 的优点，唯一在系统上的突破就是坐骑 " 耀西 " 的加人，它是一只杂食性恐龙（在游戏中所有敌人都能被它吞食，太夸张了吧？），骑上它就能抵挡敌人的一次攻击，非常实用。



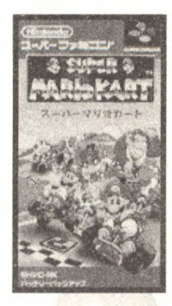
1992 年，马里奥首次出现在 PC 上，也许任天堂并没有看重 PC 上的游戏市场，因此推出的只是小品级的游戏 – " 马里奥打字练习 "，游戏分为 PC 版和 MAC 版两种，销售的对象是一些马里奥的忠实 FANS 和练习打字的人。这款在国外的一些老 PC 用户中算是经典的打字游戏，不过在国内可以说是无人知晓。



92 年还没有过去，马里奥的最新作就给玩家们带来了震撼。首款以马里奥为卖点的赛车游戏发售，刚开始众多熟悉马里奥的玩家有点糊涂了，马里奥不是只有动作和方块两种游戏类型吗？玩家的众多疑问都在感受了游戏之后得到满意的解答。不同于其他的赛车游戏，在马里奥赛车中，马里奥和他的同伴们是以卡丁车来决胜负。不是简单的速度较量，而是通过各种道具不断阻碍对手前进来提前自己的排







名，这款玩法新颖且充满乐趣的赛车游戏一经推出后就得到了玩家们的认同，形成了只属于马里奥赛车的原创风格，宫本茂当初追求的"要有游戏的乐趣"再一次得到印证。

到了1993年，马里奥系列游戏依然呈现百花齐放的感觉，在GB上有一堆、超任有几款，甚至应该退休的红白机也不甘寂寞地推出了2款游戏。在这些游戏当中，只有GB上的其中一款脱颖而出，它就是"瓦里奥之岛"，自从红白机的"SMB"以来，马里奥一直是系列游戏中ACT类的第一主角，但这样的局面被新出现的瓦里奥破坏了，在"瓦里奥之岛"中，马里奥再没有了主演的机会，瓦里奥以他强壮的身体，用超暴力的方法对付敌人。至此以后，瓦里奥以他鲜明的个性，得到玩家的认同，人气直逼马里奥（ET的主编就叫

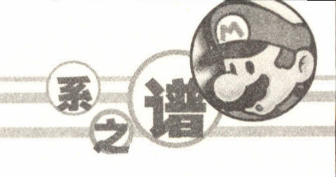




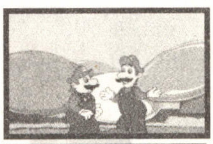


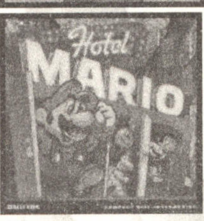
"瓦里奥"：P）。

往后的几年里，马里奥系列游戏依然不断推出，其中多数又是些小品游戏，笔者在此就不逐一作介绍了。下面要介绍的是一些带有闪耀亮点的系列游戏。首先是94年在CD-I主机（飞利浦的光盘游戏主机，可以直接看VCD）上发售的"旅馆马里奥"，该作可以说是第一款基于CD介质的马里奥游戏。游戏中加入了大量的过场动画，清楚交待了故事的发展，不过动画中的马里奥兄弟有点难看。接下来的亮点就是95年在超任上推出、以耀西为主角的"耀西



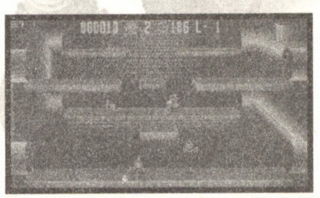


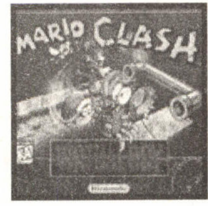




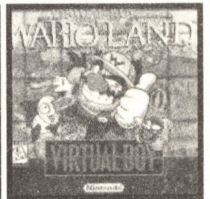
岛"。游戏的卡带使用了名为"SUPER FX 2"的特殊处理芯片，该芯片是由任天堂和摩托罗拉共同研制，专门为超任晚期的一些大作而设，目的是让这些大作拥有不输于SS、PS等次世代主机的表现，这种专门为提升游戏效果而开发特殊芯片的举措和MD后期为移植VR赛车的情况类似。通过该芯片的处理，游戏中出现了令人炫目的画面效果，而轻松的配音也是令游戏成功的元素。拥有这些出众的效果，耀西岛也顺理成章的成为百万大作。

同样是95年，任天堂主机中最失败的产品－VirtualBoy（以下简称"VB"）发售，它的设计者横井军平希望通过VB的独特效果和奇特外形来吸引玩家，后来这个"超前"的产品被证实是失败的，横井本人也因为这次的失败黯然离开任天堂，至于后来横井在为Bandai设计"超越GameBoy"的WS过程中因车祸身亡的事就不属于本篇文章探讨的范围了。虽然VB在市场上是失败的，但以一个游戏玩家的角度来看VB游戏，其中确实有不少可取之处，如果现在能以一个合理的价格购买VB，笔者也会买一台来缅怀一





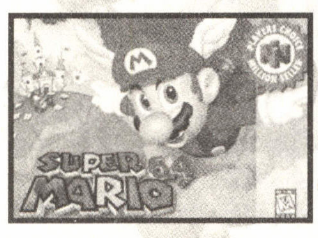




下。VB 上的马里奥游戏有"马里奥的冲击"、"马里奥网球"和"瓦里奥之岛"，现在模拟器支持的只有"马里奥的冲击"，其他两款暂时还模拟无望，大家可以从模拟器中感受"马里奥的冲击"的乐趣。

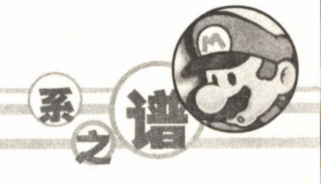
辉煌：

VB 失败过后任天堂重新振作，推出了 N64 主机，作为护航式的作品，马里奥再担重任以游戏"超级马里奥 64"向玩家展现 N64 的超强机能，每一位看到马里奥 64 的玩家都被马里奥的巨大变化所惊讶，从 2D 进化到 3D，马里奥似乎依然挥洒自如。游戏中丰富的动作、滑稽的配音以及游戏镜头的巧妙运用都表现出一款不惜成本和时间制作出的大作应有的水平。话说当年任天堂为了推出新一代的主机（后来的 N64），并打算用首发的马里奥游戏来展现机能，因此对开发小组定出了"要做出一款充分表现主机性能、在游戏中能找到乐趣的新一代马里奥游戏，为了做好它不计较制作资金和制作周期。"此话一出，马里奥 64 的开发小组就开始了长达 3 年的制作周期，期间项目主持宫本茂提出了"要能在 3D 的世界自由行动，需要创新的控制器"这一概念，这也是后来 N64 控制器的主导设计思想。马里奥 64 的出现不仅仅是为了让玩家玩到出色的游戏，它的诞生更重要的是向其他游戏开发商树立一个好的榜样，证明任天堂本身的实力依然强大，虽然在后来的次世代主机大战中，N64 依旧败北，但马里奥 64 的销量达到了全球 1000 万套，不得不让人佩服这位胡子大叔的实力。

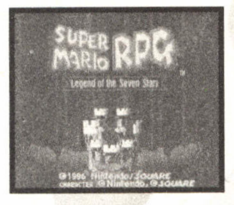


马里奥的小秘密：

从马里奥 64 开始，在游戏中马里奥兄弟都有了配音，据任天堂有关方面称，配音的是外籍人士，而且巧合的是马里奥的配音员也叫马里奥，各位意想不到吧？还有就是，马里奥在游戏中有一口头禅："MAM　MAMIA！"，句子的原意是意大利语中的："噢，母



亲！"，但由马里奥说出来，意思就变成了："噢，我的妈呀！"（这个是以国内用语翻译的：P）的意思。很可惜，在最新作的"阳光马里奥"中，马里奥的这句口头禅没有再现，不知道是什么原因？



在马里奥 64 发售的同时，另外一款马里奥游戏以高姿态在超任上登场，它就是"马里奥 RPG"。集合了任天堂的著名游戏角色，再由当时和任天堂貌合神离的 SQUARE 负责制作，合马里奥的动作性和 SQUARE 丰富的制作 RPG 经验于一身，马里奥 RPG 的发售如预期般成功。同年年底，玩家们再次把目光集中在 N64 上，因为曾经在超任上获得好评的马里奥赛车发售续作。这次除了会以 3D 画面表示外，还从原来的双打增加为 4 打，玩家们从此真正体验到多人游戏的乐趣。多人游戏也正是 N64 当初最重要的设计核心，这点从 N64 主机上提供的手柄接口就能看到。说起这个游戏，在 ET 的编辑部里曾经掀起一阵热潮，众编辑轮流上场，游戏过程中不但速度上的较量，还少不了口舌之争，热闹的情景依然历历在目。

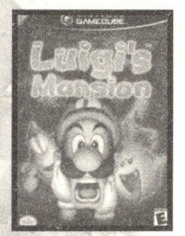


来到 98 年，N64 的多人游戏形象已经深入人心，当时推出的"马里奥聚会"是聚集了在马里奥游戏中登场的多个著名角色，让他们进行各种各样的较量。游戏本身只是一些小游戏的集合，但在加入了马里奥等著名角色后，以及多人对战的卖点，使得此作在欧美市场大热卖。过了一年，"任天堂全明星大乱斗"发售，马里奥正式进入格斗界。和马里奥赛车一样，任天堂没有仿效传统同类游戏而是另觅新径，制作出全新概念的乱斗式格斗游戏。



在刚发售了1年的GBA上，马里奥游戏已经推出了多款，除了瓦里奥之岛是原创游戏以外，其他几款都只是以前主机的复刻作品，但游戏当中专门针对GBA的4人联机对战而重新制作的水管马里奥非常不错，充分体现GBA对战的乐趣。

从红白机、超任直到N64，马里奥都是作为主机首发的游戏，不过到了NGC，马里奥把先锋的位置让给了弟弟路奇，由路奇担任新作的主角。这样的安排除了表现出任天堂勇于创新的风格以外，也是为了给开发小组争取更多的时间来制作马里奥游戏，毕竟距离马里奥64的发售时间，正统的马里奥游戏已经阔别了玩家6年之久。

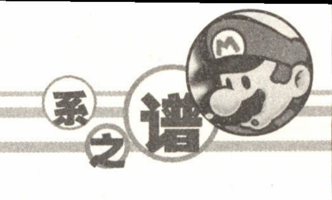


经过了漫长的等待，马里奥最新作－"阳光马里奥"发售在即，任天堂也大肆宣传起来。为了在声势上和"阳光马里奥"抗衡，SCE动用10亿美元进行庞大的广告计划，由此可见马里奥的影响力之大。终于，万众期待的"阳光马里奥"在2002年的7月19日发售，和大家期待的那样，马里奥的出现再次带来了热潮。新增的水枪系统、充满热带风情的小岛、丰富的动作和超华丽的游戏画面都向世人证明了马里奥依然宝刀未老。



结尾：

正如"超级马里奥兄弟"标志着动作游戏的诞生，又如"超级马里奥世界"作为游戏机进入16位时代的象征，以及"超级马里奥64"成为3D动作游戏的标准。马里奥似乎肩负着巨大的历史使命，它的每一步都为游戏界带来深远的影响。在最近某资深统计公司的调查中指出，过去20年里马里奥为游戏界带动了1000亿美金的消费，正因为这样辉煌的贡献，才有了今天蓬勃发展的游戏界，才有了众多展现面前的游戏，而马里奥自己也以游戏界天王巨星的身份被载入史册……



游戏发售表:

游戏名称	机种	类型	发售时间
水管马里奥	Fc	Act	1983年9月
水管马里奥	Atari2600	Act	1983年11月
水管马里奥	Arc	Act	1983年9月
炸弹马里奥	G&w	Act	1983年
马里奥兄弟	G&w	Act	1984年
水管马里奥	Atari5200	Act	1985年
营救者马里奥	Fc	Act	1985年6月
超级马里奥兄弟	Fc	Act	1985年9月
超级马里奥兄弟 2	Fc	Act	1986年6月
超级马里奥兄弟美国版	Nes	Act	1986年
超级马里奥兄弟	Arc	Act	1986年
水管马里奥	Atari7800	Act	1988年
超级马里奥兄弟 3	Fc	Act	1988年10月
马里奥之岛	Gb	Act	1989年4月
马里奥医生	Fc	Puz	1990年7月
马里奥医生	Gb	Puz	1990年7月
超级马里奥世界	Sfc	Act	1990年11月
马里奥高尔夫	Fc	Spt	1991年9月
马里奥和耀西	Fc	Puz	1991年12月
耀西的饼干	Fc	Puz	1992年
马里奥打字练习	Pc	Etc	1992年
马里奥涂料	Sfc	Etc	1992年7月
马里奥赛车	Sfc	Rac	1992年8月

马里奥之岛 2	Gb	Act	1992 年 10 月
耀西的饼干	Gb	Puz	1992 年 11 月
马里奥和耀西	Gb	Puz	1992 年
马里奥工厂	Fc	Puz	1993 年
马里奥失踪记	Fc	Act	1993 年
瓦里奥之岛	Gb	Act	1993 年 4 月
神枪手马里奥	Sfc	Stg	1993 年 7 月
马里奥与瓦里奥	Sfc	Etc	1993 年 8 月
马里奥合集	Sfc	Act	1993 年 8 月
马里奥失踪记	Sfc	Act	1993 年
马里奥时间机器	Sfc	Act	1993 年
马里奥时间机器	Fc	Act	1994 年
瓦里奥之森	Fc	Puz	1994 年 2 月
马里奥教学一趣味常识	Sfc	Etc	1994 年
马里奥教学一趣味数字	Sfc	Etc	1994 年
马里奥教学一趣味信件	Sfc	Etc	1994 年
马里奥医生与俄罗斯方块	Sfc	Puz	1994 年
Gameboy 合集	Gb	Etc	1994 年
旅馆马里奥	CD-i	Act+Mov	1994 年
马里奥游戏集	Pc	Tab	1995 年
马里奥的超级 picross	Sfc	Tab	1995 年
耀西岛	Sfc	Act	1995 年 8 月
马里奥 picross	Gb	Etc	1995 年
马里奥的冲击	Vb	Act	1995 年 7 月

耀西岛	Sfc	Act	1995 年 8 月
马里奥 picross	Gb	Etc	1995 年
马里奥的冲击	Vb	Act	1995 年 7 月
马里奥网球	Vb	Spt	1995 年 9 月
瓦里奥之岛	Vb	Act	1995 年 12 月
马里奥 rpg	Sfc	Rpg	1996 年 3 月
马里奥 picross2	Gb	Etc	1996 年 10 月
超级马里奥 64	N64	Act	1996 年 6 月
超级马里奥赛车 64	N64	Rac	1996 年 12 月
Game&watch 合集	Gb	Etc	1997 年 2 月
Game&watch 合集 2	Gb	Etc	1997 年 9 月
Gameboy 合集 2	Gb	Etc	1997 年 9 月
超级马里奥兄弟 4	Gb	Act	1997 年
营救者马里奥 98	Sfc	Act	1998 年 5 月
瓦里奥之岛 2	Gbc	Act	1998 年 10 月
马里奥聚会	N64	Etc	1998 年 12 月
耀西的故事	N64	Act	1998 年 12 月
Gameboy 合集 3	Gbc	Etc	1999 年 3 月
超级马里奥复刻版	Gbc	Act	1999 年 4 月
马里奥高尔夫	Gbc	Spt	1999 年 4 月
任天堂明星大乱斗	N64	Fig	1999 年 1 月
马里奥高尔夫	N64	Spt	1999 年 4 月
瓦里奥之岛 3	Gbc	Act	2000 年 3 月
超级马里奥网球 64	N64	Spt	2000 年 7 月

马里奥聚会 2	N64	Etc	2000 年
马里奥网球	Gbc	Spt	2001 年 1 月
超级马里奥 1	Gba	Act	2001 年 3 月
超级马里奥 2	Gba	Act	2001 年 12 月
超级马里奥赛车	Gba	Rac	2001 年 7 月
瓦里奥之岛 4	Gba	Act	2001 年 8 月
马里奥聚会 3	N64	Etc	2001 年 1 月
马里奥医生 64	N64	Puz	2001 年
纸牌马里奥	N64	Rpg	2001 年
路奇的鬼屋	Ngc	Act	2001 年 9 月
任天堂明星大乱斗 dx	Ngc	Fig	2001 年 11 月
马里奥家庭	Gbc(gbc缝纫机专用)	Etc	2001 年
超级马里奥 3	Gba	Act	2002 年 9 月
Game&watch 合集 4	Gba	Etc	2002 年 10 月
阳光马里奥	Ngc	Act	2002 年 7 月
马里奥赛车 gc	Ngc	Rac	2002 年 12 月
瓦里奥世界	Ngc	Act	发售日未定
马里奥聚会 4	Ngc	Etc	发售日未定

马里奥的足迹：

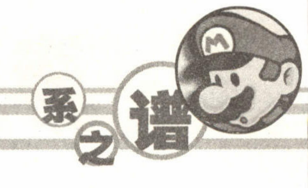
除了以上的系列游戏以外，马里奥的足迹遍布众多游戏，如果玩家用心留意一下，会发现其他的一些作品中都能见到马里奥的身影，下面挑一些经典的场面和大家分享。

在 84 年的红白机游戏 " 网球 " 中，马里奥担任球证；

在 84 年的红白机游戏 " 弹珠台 " 中，马里奥会在隐蔽的场景出现；

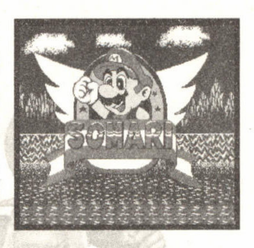
在 87 年的红白机游戏 "PUNCH OUT" 中，马里奥作为观众登场；

在 88 年的红白机游戏 "3D HOT RALLY" 中，马里奥扮演汽车维修员；



在91年的超任游戏"模拟城市"中，马里奥变成了铜像；

修改作品：

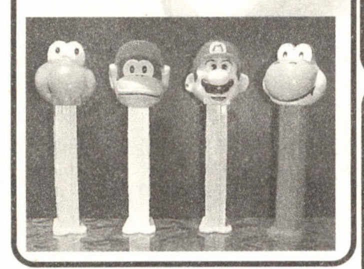


马里奥游戏的辉煌使他成为了被修改得最多的对象，早在红白机时代就已经出现了多款同人游戏，其中的佼佼者就是"马里奥格斗版"、主角头像换成马里奥的"双截龙"、把马里奥和索尼克合并成的"索马里"（读起来到挺像非洲某个以饥民闻名的国家－_－！），本期的光盘中，笔者已经为大家收录了不少改版的马里奥游戏，希望能给玩家一些惊喜。

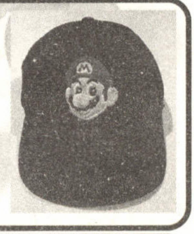
周边介绍：

如果要推选一位拥有最多周边产品的游戏人物，笔者认为非马里奥莫属，只要随便找一些资料就能发现马里奥的周边是如此之多，下面介绍的只是众多周边中的冰山一角，大家可以看看其中的周边你是否见过呢?

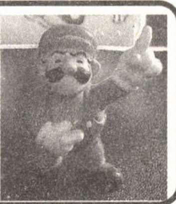
马里奥 PEZ 糖－现在很具收藏价值的糖果，不少收藏家购买以后舍不得开封。



马里奥帽子－绣有醒目马里奥头像的帽子让人舍不得带上。



马里奥玩偶－现存最古老的马里奥玩偶，其造型还相当原始。





在1996年，任天堂公司与SQUARE公司两大巨头合作，推出的了以MARIO为主角的RPG游戏－“超级马里奥RPG”，这款集合了两家特点的游戏非常经典，下面将其游戏的流程功略一一介绍，由于篇幅有限只能作简单的写了。



战斗系统和操作方式：在游戏中共会用到四个键：

A键：与人物对话、决定、在战斗画面中的“攻击指令”（物理攻击）。

B键：为跳跃（在非战斗画面中），在各种关卡使用的最多。想想到底是MARIO游戏，跳跃怎么能少。而在战斗中的“取消指令”、“防御指令”。

X键：无论在战斗或非战斗均为调出菜单。有道具、状态、地图等选项。

Y键：功能是快跑，躲开敌人或配合B键（跳跃）来越过各种关卡陷阱。在战斗中为使用特技、魔法。

要说明的是，在战斗中使用物理攻击、防御等指令时，不像

其它游戏那样选择指令后再按 A 键确定。比如要使用魔法，操作应该是按 Y 键，选择要用的魔法时再按 Y 键，对着某一个敌方使用时也是要按 Y 键决定。在战斗中当攻击敌人前一瞬间再按 A 键一次，角色就会有超强攻击（多操作几遍就能操作熟练了）；当向敌人发出魔法的瞬间再按一下 Y 键，魔法也会同样加强；而当被敌人攻击的瞬间快速按 A 键则有机会全力防守。

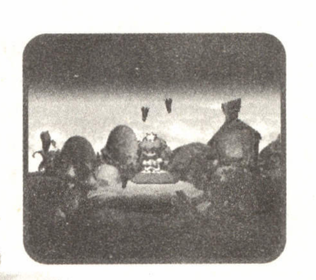
菜单说明： 画面中左方是当前人物的参数属性。右方是若干项目－－“Item”（物品）可看到和挑选使用当前的物品。“Status”（状态）：各个人物的属性。“Special”（特技）：显示各人的特技和魔法。“Equip”（装备）：每个人分别可以装备武器、防具、饰物三种物品以增加各项属性。“Special Item”（特殊物品）：发展剧情所需的物品都在此显示。“Map”（地图）：这是观看 MARIO 所在的区域。“Star Pieces”（星星数）：显示取得了多少颗星星。“Switch”（调换）：用来调换当前战斗的人物。

游戏有五位角色但战斗只能选三位进行。其中确定、取消、使用等操作与其它 RPG 类大同小异。

在游戏过程中出现的宝物： 带星星和四周有“S”符号盒子是用来 SAVE 的。宝箱中的蘑菇是增加体力、花为加魔法。还有金币，大的金币等于七块小的。还要一种特殊的硬币，作用下面会提到。

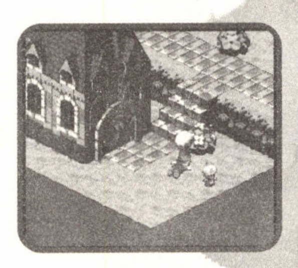
游戏角色的升级系统： 在得到一定经验数时角色会升级。此时 HP（体力）和 MP（魔法）会加满，接着有三个选项可供选择，一，榔头：“POWER”着重增加攻击力和防御力；二，蘑菇：“HP ”着重增加体力，三，花“S”着重增加魔法。

游戏一开始可爱的碧姬公主（Princess Toadstool）被虏了（又



被虏？）。MARIO 到城堡去救人。来到大堂中，对付吊灯上的库巴大王（Bowser）时，只需攻击其身后的铁链便可。正要救回公主时，魔王的宝剑解封了，MARIO 被踢出了城堡，回到自己的家中。MARIO 和 TOAD 对话后再去城堡，无奈进入城堡的通道被魔王宝剑砍断了，MARIO 只好先回家（PIPE HOUSE）。

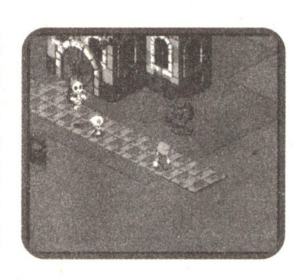
在家（PIPE HOUSE）中，TOAD 提议 MARIO 去找 Mushroom 城的国王，或许他能出点主意。之后 TOAD 会提示你如何使用道具（在游戏过程中有许多的地方他都会指导你的操作）。最后更送给 MARIO 三个“Mushroom”（补充 HP 道具）。之后 MARIO 就起程前往“Mushroom”平原，在平原上遇到 TOAD 被一怪物捉住，忙上前救人。打败怪物后可得到大锤“Hammer”武器。



进入 Mushroom 城后，先不要进入皇宫，和四周的居民对话。城中有旅馆（恢复体力）和道具屋。之后对国王述说了之前发生的一切后（MARIO 会用他搞笑的身体语言来描述。），“Mushroom”国王给了 MARIO 道具“Map”（地图）。再回到城中，看见一男孩 Mallow 被强盗 CROCO 抢走了他的 Coin 硬币，帮他取回 Coin 吧。

追着 CROCO 来到 Bandit's Way，途中会有宝箱出现，内有星星取得，取得后随便消灭敌人就可以升一级。在最深处是一迷宫，

要连续5次找到CROCO，他才愿意和你开战。打败他可以取回Walle。接着从天上掉下一个弹簧，跳上去可以乘弹簧回到Mushroom城中，刚要进城却发现Mushroom已被怪物们占领了。而TOAD正被怪物追着，将两个敌人打败后就与TOAD对话，可以得到20金币。接着去解救其他的村民吧。





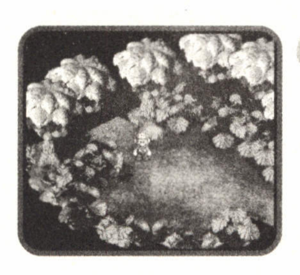
再次进入皇宫，不过里面有许多敌人在等着你，遇见一侍卫要求MARIO保护他进入公主的房间（？）。进入皇宫内最里面，和怪物BOSS相遇，战胜后可在王座后面得到一颗失落的星星。接着可以跟躲在一边发抖（没用！）的国王对话。国王说到Kero Sewers水路或许能得到帮助。于是和Mallow一起向Kero Sewers水路前进。出城前可去道具店一趟，老板会因为MARIO的帮助而送戒指“Cricket Pie”。

进入下水道To Kero Sewers，里面是由水管组成的迷宫，除了老鼠外还要小心水中的鱼，来到一个带有“！”的圆形按钮，按下去即可把迷宫中水淹的地方的水放掉。在最深处与怪物BELOME相遇，打倒他后却意外启动了后面的水闸，MARIO被大水冲到Midas River中。瀑布中有金币可以得到，要注意当中出现的洞穴。落到瀑布底，踩水桶游戏开始了，赶快运用你的ACT游戏技巧吧。注意的是别被水中跃起的鱼碰到，会扣钱的。

通过Midas River来到Tadpole pond湖，跳到湖边的一块小黑

石上，湖面会出现一群小蝌蚪，之后见到青蛙的守护神FROGFUCIUS仙人，告诉MARIO要恢复世界和平须找齐七颗星星，然后会送给Mallow一把Tadpole pond湖的魔力棒Froggie Stick。继续前进会遇见音乐家TOADOFSKY，踩上岸边的石块会出现一只小蝌蚪，按照“SO LA MI RE DO RE DO RE”的顺序可奏出一曲歌。

从Tadpole pond湖出来，进入Rose Way。在这里需跳到黄色方块上，才能前往别的地方。Rose Way的入口处会遇见库巴BOWSER正在检阅队伍，之后进入Rose Town村子。却发现村子正受到石头箭怪物（像印度安人那种）的攻击。在村子的左上角，有人请求MARIO的帮忙，只要把他家二楼的“！”符号的按钮按下即可。完成后他会告诉你Forest Maze森林的走法。再来到左下角的旅馆里，看见一小孩在玩关于MARIO救公主的游戏，与其一起游戏。在游戏中被小丑Geno的子弹打昏，只好睡一觉了。晚上，一颗星星跑了进来并附身了小丑Geno。第二天早，小孩说小丑去了Forest Maze森林。



出了村子，来到Forest Maze森林，在森林中某些地方可以得到“Mushroom”。途中要穿越地洞，注意地洞内有假装蘑菇的蘑菇怪。跟着Geno来到怪物BOWYER的巢穴，见Geno与BOWYER打了起来。赶快帮忙。它的特技会用石头箭把“A、X、Y键”封住，就是不能用攻击、魔法或道具了。不过只是一次封一个键。打败后可以取得第二颗星星，而后Geno会加入我方队伍。

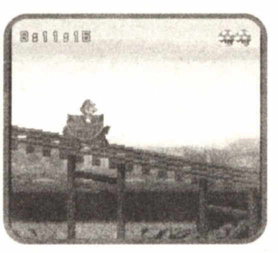
先回到Rose Town村子，看见村民已恢复了原状；来到左下



角的旅馆里和小孩谈话可得到 Geno 的武器“Finger Shot”，告别后可前往 Pipe Vault。中间的空地中有一水管口，进入后可来到熔岩地带。用助跑和跳跃可以轻松越过，即使掉下熔岩也不会受伤，只不过要重头开始，而途中的水管不时有食人花出现。在迷宫中有一游戏，如在规定时间内超过规定点数便可得到增加魔法值的宝物。出了迷宫会来到 Yo'ster Isle“耀西的恐龙岛”，和其中 YOSHI 对话后，跳上其背后便能参加赛跑比赛，获胜的关键是节拍的掌握。



出了恐龙岛，来到了 Moleville。在矿坑中因为塌方而使村民 PA'MOLE 和他的女儿 DYNA 困在里面。从入口上方进去，在矿坑某处会遇见 PA'MOLE。他的女儿被怪物关在矿坑最深处，需要炸药才能把阻挡的岩石炸开。于是来到十字入口的跳台上，往岩石上撞。昏迷后，



便能见到强盗 CROCO。又得追着他了。追上 CROCO 后便开战，打败他后可以得到炸药。回到 PA'MOLE 处用炸药炸开岩石，到矿坑最里面与怪物 PUNCHIELLO 决斗。他会使用炸弹攻击。打败他后可找到第三颗星星，顺便把 PA'MOLE 的女儿 DYNA 也救了回来。接着进行矿车小游戏。

再次和村民对话后得知要救碧姬公主需前往 Booster Tower。于



是队伍来到 Booster Pass 谷，从山谷右上方的岩石上穿过 Booster Pass 谷，即可进入 Marrymore。在城堡前见库巴大王 Bowser 因不能入内而大发雷霆，来到门前，却发现门上锁了，Bowser 一怒之下吧门撞开，其后 Bowser 会加入队伍。

进入城堡里面，发现二楼门后躲着个怪物 BOOSTER，快追上时却让他跑了。一路追踪他来到三楼，可从第一个入口进去，跳下平台，如果刚好落在跷跷板上，则可得到大锤 Masher。在另一个入口有一按钮，踩上后可把 Booster Pass 谷的洞穴打开，里面有几个有用的宝物，可以回去取得。在一处地方更可换装变成一代 MARIO 样子（搞笑）。在四楼打败 SNIFIT3 号后进入房间可发现一个钥匙孔，在右边墙上按从右到左的次序调查画像（顺序为 124653）便可得到 Elder Key 钥匙。打开门后可以得到库巴 Bowser 的链锤。再前进又会遇到 Booster，他会不断仍下炸弹。赶快从右下方跑出去，来到平台前的房间，发现碧姬公主 TOADSTOOL 正在平台上却打不开房门。这时听到 Booster 一行人进来的声音，躲到旁边的更衣室吧。只好进行捉迷藏游戏。只要躲过三个 SNIFIT 的搜捕，便可以得到戒指 AMulet。若被发现了就只能战斗了，当然也不能得到戒指啦。出了平台，发现碧姬公主被 Booster 劫走了。

Grate Guy、Knife Guy 怪物兄弟在平台出现。打败他们后 MARIO 一行追到了 Marrymore 村。这里又有赛跑游戏玩了。在村子中的旅馆如果肯花 200 块可享受一流的服务^^。接着看见 Booster 一行跑进了宫殿，咱们也跟上，可以从后门进入宫殿。在宫殿



右后方有一木箱，向其所对的方向走（向内，入口看不见）就可进入了。进门后发现厨师们正忙着做蛋糕，如果MARIO站到蛋糕上会发生事件（不过你能站在蛋糕上么？）。继续前进会看到SNIFIT2号将MARIO和SNIFIT1一同关在门外。MARIO只有和SNIFIT1同时撞门才能进入，这里需要一点技巧。MARIO和SNIFIT一起撞开门。惯性之下，会把碧姬公主和Booster一同撞倒。公主会因此不见首饰而大哭大闹，Booster命令SNIFIT寻找。SNIFIT找到三件，先抓住SNIFIT取得三件首饰，最后一件（皇冠）在Booster的头顶（？）。接着发生一轮蛋糕事件，当然少不了战斗了，将碧姬公主救回，并带公主回到Mushroom城。和国王CHANCELLOR一轮对话后出了宫殿，发现公主从天而降，原来公主是瞒着国王加入了冒险的队伍。在城中一民居中有一张纸条说关于“Star Hill”的事情。出城找Tadpole pond湖的Frogfucius仙人，经Frogfucius仙人指点来到STAR Hill星之丘，点亮途中的花朵可以打开星之门，并得到第四颗星。

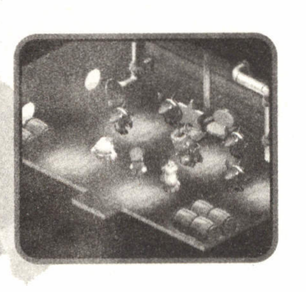




来到Seaside Town。进入村子在左上角的房间里和长老ELDER对话，得知有一颗星星跌入了大海，被鲨鱼王Jonathan Jones捡到了。到二楼有个青蛙Frog Disciple，他有很好的道具卖。不过要付给他的硬币不是途中得到或战斗胜利后得到的，是一种叫“Frog Coins”的硬币，只能在宝箱中得到的。之后MARIO一行跳入大海寻找鲨鱼王Jonathan Jones的巢穴。



游到沉船的烟囱进入其内部，发现了几张纸条这才知道原来这船遭到了乌贼怪King Calimari的袭击。在这里有些星星在睡觉，它们是敌人。继续前进，来到一个船舱中有六个小房间，每个小房间都是一个谜题，解开可得到宝物和一个卷轴，卷轴上说明了打开最后一道门的密码。第一房间会飞的乌龟会跟着你，吸引它将球推到画面中的按钮上；第二房间要摆好弹簧的位置令球落到按钮上；第三房间是立体的迷宫，建议不想浪费时间的话关掉模拟器的一个图层方便过关；第四房间须跟着金币跑，吃掉它变出的金币，原来的金币最后才吃；第五房间，撞了第一个小方块后炮弹会射出，赶快去撞第二、第三个；第六房间先跳上右边的一堆桶，把最上的桶弄下来，然后跳上木桶移到按钮上，自己跳上另一个按钮（所有房间若失败后出门再回来即可重新尝试）。第七个房间有六个木箱，从1-6按“pearls”的顺序调整好，再对着喇叭喊一声就可以打开房门了。进去打败乌贼怪可在船的最深处见到鲨鱼王和第五颗星星。





回到村子，长老一行人说要看星星，看完却耍赖抢走了星星，MARIO忙从左边出口追出去。追到海边，发现这个长老竟然是怪物变成的，把它打败后，又重新夺回了星星。再捡起掉在地上的钥匙打开村中仓库的房门救出村民。并根据鲨鱼王的留言前往高山地带Land's End。



山中通过大炮越过障碍物来到半山处，沿右下角的路可来到一个山洞，当它喷出白云时可跳入洞中。这是条捷径，在山洞的另一个出口可来到下水道 Kero Sewers，通过后前往 Tadpole pond 湖与 FROGFUCIUS 仙人交谈。然后回到 Land's End 的半山，从左上角跳过空中桥梁来到沙漠地带，与一只老鼠对话后知道要到山顶须通过流沙穴。只要不停追着沙穴里的士兵几次后就会来到地下洞穴。洞穴内满地爬虫怪物，向角落巫婆花 400 块买颗金星可一次解决。之后有两处机关要付钱，乘升降机下到底层，见到 Belome，不过那里要有钥匙才能进入。重新回到上一层，与巫婆对话后再下去会到另一个地方，尽头又是上次的 Belome，他会复制我方的角色。把他打败后来到小山村 MONSTRO TOWN，在第一间房和老头对话，接着上二楼和星星对话，下楼后再和老头对话，得知要上悬崖需飞乌龟队帮助。看到山腰里的钥匙吗，到第二间屋找大石头对话，经过大石头几次的震动后钥匙就能取得。道具店里有怪兽卖装备。还有间屋子免费睡觉。在山腰的一间屋内与 Jagger 比试，胜了之后与其师父 Jinx 比试三次可得到奖品。不过要赢他不容易。再回到地下洞穴乘电梯来到原先不能进去的仓库，用钥匙打开机关可得到许多宝贝。回到悬崖边，乘 SERGEANT FLUTTER “飞乌龟” 上了山。出 Land's End 到 Bean valley，在山林里面的一个地方，有五个井口，打败食人花后可进入井里。可得到宝物。在山林最深处打食人花王，他会再生。打败他然后跳入井中，在一块石头下





顶一下便会长出一颗通向云中国的藤蔓。



来到 Nimbus Land 云中国，发现火山入口处有两个卫兵把守，非王族不得入内。只好从左边弹簧进入城中。VALENTINA 向臣民宣布由于国王生病，王位由 Mallow 王子就位。却发现错认一只乌鸦为王子。先到四处打听，在 GARRO 家里，发现 Mallow 的塑像；同时也知道了同伴 Mallow 才是真正的王子。GARRO 用金漆把大家变成塑像带进宫中。被那只乌鸦发现后把他打败，继续前进来到中央的大厅，途中有许多敌人。有一个大蛋，打破它，再打败蛋内的怪龙 BIRDO 就可得一钥匙。来到了国王的房间，但门上锁了。一只SHY AWAY 飞了进来，跟着来到 VALENTINA 处，不过她跑了，追！一失足却摔出了城外。回到城中接着开战吧。打败她之后钥匙从天而降。救出国王和王后说出有颗流星落到了火山中。于是大家忙出城



来到温泉处，跳入火山口。在火山中可以到 HINOPIO 处购买装备、道具，最会复活。干掉他后道，在里面可得到料半路却被 AXEM 来到了火山口，五

深处的火龙怪会出现一通第六颗星。不RED 抢走了。

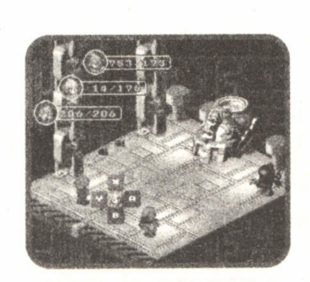
人组 Axem Rangers 逃到飞船上。又是一轮恶战，战胜后取得第六颗星。



回到城中与 Mallow 的父母谈话，在城中的左边出口处乘空中客车进入库巴城。在这里又看到强盗 CROCO，他有道具卖。后面的门出去来到有 6 扇门的房间，第一间为通过隐形的通道，比较容易；第二间为回答提问，在这里只能用“LS 大法”，因为其中有关于游戏和任天堂公司的问题；第三间为智力游戏，分别有取硬币、猜谜语、推铁球等，在这里只能说出猜谜语的答案：由左到右的顺序是“1243”，其它的没用固定的答案。还是用“LS 大法”吧；第四、五间为打怪物；第六间又是智力游戏。过关后来到城堡中央，BOOMER 出现，解决掉他后乘吊灯来到屋顶。魔剑显身……



一轮恶战后干掉魔剑，又来到一个空间。途中的旋转螺母可帮助 MARIO 到达对岸，途中会与闹钟怪相遇，干掉他吧，注意他会各种魔法。继续前进在某一大厅中央有一砖块，还有怪物不停出现，打败他们后可以炸开一个地洞。跳进去可见到 Grate Guy、Knife Guy 两兄弟了，建议先集中力量打倒其中一个，之后另一个会退到一蛇怪处与它合体，注意它会使毒。接着进入到武器工场，机兵队长 CLERK 出现并阻止 MARIO 们的进入。他派出三个铁锤兵，打败小兵后 CLERK 会亲自上阵。他比较容易对付。之后来到工场的另一头有一按钮，在这里会发生剧情，观看中……Toad 出现并给了个全体攻击的道具



MARIO。继续来到工场内，连续打败两个 MANAGER 后，FACTORY CHIEF 阻止 MARIO 们对机器的破坏。轻松战胜他之后，按下吊车的按钮就能到达魔王处。魔王 SMITHY，没有想像中那么厉害，不过他会制作怪物。还有全屏攻击魔法。打败他一次后还会再变身，决战当然是以 MARIO 胜利告终，最后会得到最后一颗星星。

来到这里，我们 MARIO 的冒险故事就结束啦。大家一起欣赏各人的结局吧。

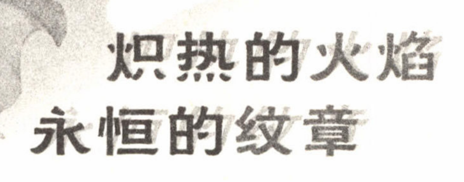
完











炽热的火焰 永恒的纹章

战争与和平是现实世界中永远存在的话题，当然游戏也离不开它，往往以它为主题。这包括大家所熟悉的《最终幻想》系列，《勇者斗恶龙》系列，还有我们现在要介绍的《火炎之纹章》系列（以下简称《纹章》）。一个好的游戏不但需要拥有一个结构严谨、扣人心弦的剧本，而且还要具备简明精确的系统，美工和音乐更是成功的关键所在。就《最终幻想》系列与《勇者斗恶龙》系列而言，都属于传统RPG，使用踩地雷的战斗方式，过于单一，欠缺挑战性，而《纹章》系列则是SRPG，在游戏中加入了战略决策，需要大家开动脑筋战胜强敌。相比之下，SRPG更难设计。在众多SRPG中，《纹章》总是鹤立鸡群，体现出王者风范，带领着SRPG游戏的发展，并陪伴着众多玩家走过多少风风雨雨。现在就让我们去回顾一下这位王者的成熟过程吧，不过在此之前，先让我们了解一下它的由来。

《火炎之纹章》的由来

《纹章》系列是加贺昭三受到日本将棋游戏的启发而设计的，此外八十年代末九十年代初也正是所谓AD&D魔幻冒险小说在日本大流行的时期，从欧美带来的《龙与地下城》、《龙枪编年史》、《魔戒之主》、日本本土的《罗德岛战记》等佳作都给当时的青年开发者提供了极大的灵感，《火炎之纹章》和稍后出现的《梦幻模拟战》、《光明与黑暗》都不约而同选择欧洲中世纪作为开展故事的假想地点，而骑士、魔法师等也就成为了游戏中的主角。

《纹章》正是以剑与火的大时代为背景，并以正义最终战胜邪恶为主题而延续至今。

《火炎之纹章——光之剑与暗黑龙》

机种：FC
发卖日期：1990年4月20日
售价：6000日元
容量：3M ROM+64K SRAM



特色

《纹章》系列的初代作品，这个游戏很多成份都保留至今。游戏画面现在看来实在非常简陋，但对于当时来说，效果已经是史无前例。该软件甚至被后世认为是奠定了SRPG游戏规则的开山力作！为同类SRPG游戏之祖，战略性及难度都相当高，至今仍有人评它为《纹章》系列中最佳。

本作中出现的系统可以说是贯穿整个《纹章》系列，如职业等级的提升转换，同伴的说服，武器使用次数的限制等，都成为了《纹章》系列一大特色，再加上壮丽的音乐，使得整个游戏变得更加完善。

故事

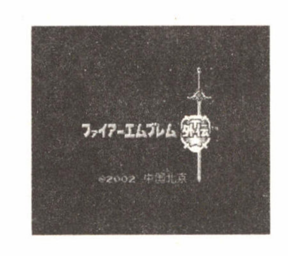
故事发生在一个古老的中世纪年代，世界被恐怖的黑暗龙梅迪乌斯支配着，而14岁的阿利迪亚王国王子玛鲁斯为了拯救世界，复兴阿利迪亚王国，带领着自己的部队踏上了讨伐黑暗龙的征途。

整个游戏其实最大的卖点就是战斗模式了，《纹章》系列的战斗模式从此起就是一脉相承的，传统的回合制虽然未必能表现出战争的真实性，却足以让人感受到战争场面的气势！



《火炎之纹章外传》

机种：FC
发卖日期：1992年3月14日
售价：6800日元
容量：2M ROM+64k SRAM



特色

继《光之剑与暗黑龙》，时隔两年再度推出了《火炎之纹章外传》，并获得好评。

该作与前作系统相异颇多，如取消了金钱的概念，对武器的使用次数不设限制，采用多重地图方式，使玩家可以选择进军路线等，使整个游戏更像一个RPG。在转职系统中取消了使用道具，而是在女神像面前许愿转职。道具数量相对减少，提升属性能力的道具完全取消，换来的是在狮子头像中许愿获得。值得一提的是，外传在系列中是唯一同时具备男女主角的作品。大概是在FC上最后一作的缘故吧，游戏的画面比起前作有了一定的提高，而且走出了一条独特的道路，成为《纹章》系列的一个亮点。



故事

故事与前作一样，都是发生在以中世纪欧洲为蓝本的世界中。故事以将相之后雅木领兵出征，株杀奸臣社加，夺回王朝为序幕而展开剧情，并通过一系列斗争逐渐解开战斗的谜团。

总的来说，外传是《纹章》系列在FC上的光辉之作，给玩家留下了不少想象空间。

《火炎之纹章——纹章之谜》

机种：SFC
发卖日期：1994年1月21日
售价：9800日元
容量：24M ROM+64K SRAM



特色

1994年1月21日，万众期待的《纹章之谜》以24Mb的大容量于SFC主机上登场！该作品可谓名利双收，得到了目前为止游戏史上最高的殿堂评价（36分）；日本的销量也达到了七十五万份。这款堪称正在奠定《纹章》系列盛名的超大作其实并非完全原创，



由两篇组成的游戏前篇《光之剑与暗黑龙》乃是FC版第一作的复刻产品，后篇《英雄战争》则是接续前篇故事发展的新作。对于该作，任天堂投入了相当宣传力度；超大的卡带容量使得感官效果有了本质的飞跃；情节方面前后两篇结合得丝丝入扣，在战争与爱情的描述方面显示了加贺昭三娴熟的技巧，著名的游戏主编浜村弘一赞称："荷马史诗般的战争、歌德笔下哀怨感人的爱情结合成了完美之作！"

值得一提的是，在本游戏中新增加了舞娘职业，使部队的两次行动成为现实，这使得《纹章》系统有了进一步的提高，从此也成为了《纹章》系列不可缺少的一部分。

故事

《英雄战争》发生在暗黑战争结束了的一年之后，以玛鲁斯王子受雅嘉尼亚皇帝所托，远征古鲁尼亚讨伐叛乱军为序幕，经过一系列的战斗渐渐解开纹章之谜。

美轮美奂的人物造型，高故事性及高难度成为其特点。由此

《纹章》开始成为真正的名作，至今这部作品仍相当受《纹章》迷们的支持。

《火炎之纹章——圣战系谱》

机种：SFC
发卖日期：1996年5月14日
售价：7500日元
容量：32M ROM+64K SRAM

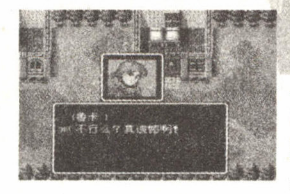


特色

1996年5月14日，《圣战系谱》背负着为即将发售的任天堂新主机N64开路的沉重命运上市。这款游戏标志着加贺昭三乃至任天堂极端纯游戏化的演进，游戏难度上升到一个新的台阶。

故事

故事发生在尤格拉格尔大陆，邪恶势力再掀战乱，12名圣战士的后裔奋勇迎敌，展开光与暗的殊死决斗。此作以骑士为主题，人物繁多，登场的各国、各大家族之间的关系错综复杂，情节跌宕起伏。一大堆的人物资料、登场人物对话、过场情节对玩家来说怕是"吃不消"了，稍有疏忽，就会错失（错杀）一位重要伙伴，登场的人物也绝非敌我双方这样立场分明，经常有态度暧昧者出现，是战是和由你决定，连敌军的重要将领也有机会与你"化干戈为玉帛"，这就需要你在战斗百忙之时大搞"世界联盟"。可说《纹章》系列一反传统SRPG游戏简单化的敌我厮杀即分胜负的概念。玩家在游戏时要明察秋毫，找出"不战而屈人之兵"的捷径。游戏中人物在战场上不单单以兵种区别，还有重要的血脉图系，找出十二圣战士的真正后裔才是游戏的关键所在。值得一提的是，《圣战系谱》独创的恋爱系统给予了广大玩



家天马行空的想象力，极大提高了游戏的趣味性，使得结婚成为可能，战斗力大大提高，子女的能力完全取决与父母的能力；能否得到最强人物就要看你如何处理男女关系了。而特殊技能也从此作诞生了，为今后的作品奠定了基础，使得游戏变得更有特色。

《圣战系谱》是《纹章》系列游戏中最为人所称赞的一部，成为史上刻画人物性格最成功的 SRPG 之一，精美的画面更是把 SFC 的机能发挥到了极限，也因此被称为 SFC 最为经典的战略游戏。其宏大的场面，壮丽的战争，精彩的剧情，出色的人物设计甚至压倒许多 PS 游戏.

《火炎之纹章——多拉基亚 776》

机种：SFC
发卖日期：1999 年 9 月 1 日（卡带版 -- 2000 年 1 月 21 日）
售价：2500 日元（卡带版 --5200 日元）
容量：32M ROM+64K SRAM



特色

1999 年，《多拉基亚 776》作为任天堂便利店拷贝软件系统的主打作品推出反响十分强烈，后因要求发售了卡带版本。以劳森便利店拷贝数和卡带版实际销售综合累计《多拉基亚 776》应该达到了百万以上的销量。难度与前作相比有所调整也是不争的事实。

故事

故事继《圣战系谱》而延续下来，一场大动乱席卷了尤格多拉尔大陆全境，晓幸生还的兰斯特王子利夫肩负着国仇家恨，为了复国与取得世界的和平，与同伴一起展开了冒险旅程。

游戏的系统比起前作有了很大的改变。可以说《多拉基亚



776》的系统是结合了《纹章之迷》与《圣战系谱》的，当然也有自创部分。如继承《纹章之迷》的有多同伴，多章节，必杀发动的概率追加，斗技场的出现，还有特定人物之间的支援效果等等；而继承《圣战系谱》的有多种职业、技能、特殊武器，个人武器级别等等；至于自创的系统就有体重参数的增加，携带与捕获，再行动，疲劳度等等。其实还有些是在继承的基础上再加以修改的，如舞娘一次只能使一个人再移动，这是《纹章之迷》中的设定，盗贼可开宝箱也是，但同样要钥匙，然而偷东西则是全新的设定。又如追击变成只要满足条件即可发动，从而不再出现在技能表中，而伏击变成一定发动，剑技也变得可以同时施展了。



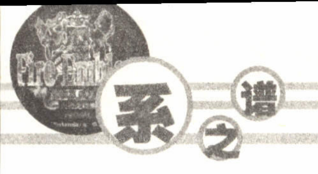
对《多拉基亚776》的系统总体效果而言，可以说是不尽如人意的。捕获的设置使得体格一下子变得非常重要，而盗窃的改变更是让盗贼成了无价之宝，远程的魔法和杖的威力强劲，相反传统战士角色反而变得有些失色，在各种职业的平衡性上来说，《多拉基亚776》远不如《圣战系谱》。不过《多拉基亚776》中武器级别的升级系统还是不错的，进入外传和说得人物的条件多种多样，为游戏增添了不少魅力，还有《纹章》系列第一次出现的分支系统，也预示着将来发展的方向。

《多拉基亚776》作为《纹章》系列游戏中在SFC上的最后一部，也被称为SFC上的最后大作，其剧情也相当于《圣战系谱》的外传。毫无疑问，游戏中存在着不少优缺点，但我们不能否认它是一个好游戏，不能忽略它在SRPG发展史中的作用。

《尤特娜英雄战记——泪指物语》

机种：PS

发卖日期：2001年5月24日





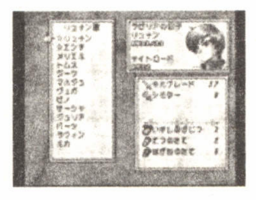
售价：6800日元
容量：1CD

特色

虽然它不是任天堂的作品，但由于是由前几部纹章游戏的制作群的原班人马制作的，因此也带有《纹章》系列的特色。

故事

故事以迦南王巴哈努克企图征服全大陆为背景，拉赛利亚公国的继承者流南与格拉那达海盗提督之子霍姆斯一同担负着大陆未来的命运，而展开了冒险旅程。



游戏的系统与《纹章》系列相差不大，可以说是其改良版。《泪指物语》的系统是在《多拉基亚776》的基础上作出了改动。如多种职业、技能、特殊武器、个人武器级别、多同伴、多章节、还有特定人物之间的支援效果等等都镶嵌其中，当然也有所删减。而且还首次出现了编队分支系统，使得游戏更为丰富。角色的能力也作出了一定的调整。在通关后还提供了对战模式，允许玩家利用自己的队伍相互对战。难度与《多拉基亚776》相比也有所降低。

值得一提的是，游戏首次把剑士系人物分为两支，让人眼前一亮。剑士转职为剑圣，而佣兵则转职为勇者。勇者与剑圣相比，勇者的技，速的上限稍差，但是强化了力，防，成长率方面勇者甚至更胜一筹，勇者与剑圣的差距主要体现在特技和武器上面。而剑圣则保持了系谱里全员最高的技，速上限，以强大的特技弥补力量的差距和一贯贫弱的防御的特点。

游戏平台由SFC转换到PS上，借助PS的机能，使得作者大量新思维得以实现，使得游戏画面有了一定的提高，而且在人物作战画面中，人物所占的比例也相应比《纹章》系列有所扩大，再加



上华丽的特殊技，使战斗显得更为震撼。但总体来说，音响效果过于粗陋与单调，不足与正统《纹章》系列那壮阔的音响效果相提并论。

毫无疑问，游戏与正统的《纹章》系列相比还存在一定的距离，但作为PS上最后的余晖，也算是一件佳作。加贺昭三参与制作《泪指物语》时加入了许多新的概念，这必将为今后开发NGC版正统的《纹章》续篇提供有力依据！

《火炎之纹章——封印之剑》

机种：GBA
发卖日期：2002年3月29日
售价：4800日元
容量：64M ROM

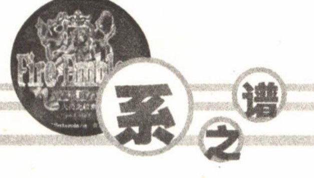


特色

每个系列的游戏都有自己的代表人物，他就像是灵魂一样存在于整个游戏当中。就像《最终幻想》系列离不开天野喜孝一样，《纹章》系列的背后也有一位很杰出的游戏制作人加贺昭三，但可惜的是这位《纹章》系列的创始人已然离去……但没有加贺的《纹章》是否会就此沉沦，《封印之剑》给了你一个明确的答案。



先从画面开始说起，虽然作为手掌机来说GBA的屏幕比较小，但《封印之剑》的图像表现却十分细腻，绝无颗粒感。画面色彩虽少，不过也完全可以诠释以蓝白为基础色调的《纹章》世界。人物以Q版形式出现，更显得与众不同，与GBA的形状结合得天衣无缝----小而精致。在音乐方面《封印之剑》仍然秉承了纹章系列的传统，不管是开头音乐、发生剧情后的配乐，甚至是各种音效和记录时的背景乐，都是照搬照抄《纹章之谜》和《圣战



系谱》里的成品，让老玩家们深切回想起当年的战争，那种感动真是很难以形容。

故事

《封印之剑》虽然是纹章的正传，但是其故事情节和世界观的设定并没有《圣战系谱》或者《纹章之谜》那么波澜壮阔。当然，作为经典《纹章》系列最新作，系统永远是最重要的。《封印之剑》并没有给我们带来很大的惊喜，只能说是中规中矩而已。《封印之剑》取消了《圣战系谱》和《多拉基亚776》中大受好评的个人特技系统与骑兵的再移动系统，而大幅度强化了支援系统。《封印之剑》将两人支援的概念扩充为多人概念，这样在战术和人员配备上的自由发挥空间就变得更大，当然这最终还是取决于玩家的个人喜好……从这一点上来看《封印之剑》里面的多人支援系统就比《圣战系谱》里的一夫一妻制要先进。

和其他SRPG游戏不一样，《纹章》系列的游戏一向以难度高著名，《封印之剑》的关卡难度略逊于《纹章之谜》，而比《圣战系谱》要更难一些。而在通关后更会出现所谓的超难模式，敌人实力加倍，我方成长率降低一半，这才是真正的恶梦挑战时刻。

游戏继承了《纹章》系列的纯正血统，简单而有效的游戏可以让所有SRPG爱好者体会到游戏的真正乐趣，隐藏模式也让游戏的可玩度大增。但某些系统的简化让老玩家不能接受，白玉微瑕，有点可惜。但对手掌机的GBA而言，已经算是尽善尽美。《封印之剑》绝对可以称得上经典之作！

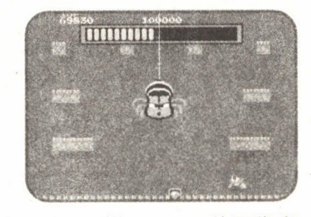
总 结

《纹章》系列是游戏史上第一部实际意义上的SRPG游戏，是SRPG游戏的最高峰，任天堂帝国的崛起有赖《纹章》系列游戏的莫大功劳！和其他所谓大作的急功近利、子孙满堂不同，《纹章》系列跨越了业界风云的十数年后仍然保持着慢工出细货的"优良品质"，每一作都堪称经典，每一作都值得一玩再玩，相信各位玩家心目中都有着不同的美好回忆。让我们期待其下一作带给我们的惊喜吧。

RAINE 永远的彩虹－Raine 回顾

ARC 模拟永远是模拟界真正的明星，因为家用机可以买，而能在家中安置业务用机的人可能并不多。而在 ARC 模拟器中，Raine 当然是不得不提的东西，作为唯一曾经和 MAME 抗衡的 ARC 多机种模拟器，它的辉煌与衰落都是玩家津津乐道的话题。

Raine 的模拟对象主要是 68000 和 68020 的街机系统，包括 Taito 和 Jaleco 公司的游戏，另外 NMK 和 TECMO 公司的游戏也能模拟。在最近的几个版本中，Cave 和 Psikyo 公司的一些游戏也得到支持，CPS-1 系统的 85 个游戏也同样被加入。v0.36 支持的游戏有 364 个。



像 MAME 有"教父"Nicola Salmoria 一样，Raine 的开发者中也有一个神一样的人物：Antiriad。他叫 Richard Bush，是英国伦敦 Argonaut 游戏公司的游戏程序员。跟 MAME 拥有庞大开发群不同，Raine 的开发者几乎只有 Antiriad 一个人（公开源码之前）。大约在 1997 年的时候，Antiriad 在因特网上发现了 SFC 的模拟器，从此就进入了模拟器的世界。那时他仅仅是想玩而没有想过要开发模拟器。在 1998 年的早些时候，一个叫 ROMList 的小组 dump 下了彩虹岛（Rainbow Islands，Taito 1987）的 ROM，Antiriad 想在 PC 上玩到这个游戏，并且希望让大家都能玩到，于是开始了 Raine 的开发。如此的初衷事实上决定了 Raine 后来的命运……

和 MAME 一样，Raine 最早只是彩虹岛的模拟器（这个游戏也是其名称的由来），渐渐被扩充为一个支持多个游戏的模拟器。目前已知 Raine 最早的版本是 0.06，发布时间不详，应该是在 1998 年 2 月之前。至于开发时间从 0.06 版本的自述文件中可以得知应该在

1997 年末。当时的 Raine 只模拟了 13 个游戏，没有声音，没有设置功能，平台为 DOS。游戏清一色 68K 系统，80 年代中晚期的包括彩虹岛在内的一些游戏。模拟器用 C/ASM 写成，保证了速度上的优势。

1998 年 2 月 Raine v0.07 发布，这是目前可以找到网站新闻报道的第一个 Raine 的版本，当时 Zophar's Domain 对它的介绍非常的简单："Raine，一个新的多机种 ARC 模拟器发布了 0.07 版，它支持以下这些游戏：Rainbow Islands, Toki, Flying Shark…………大部分还不能玩，不过你可以在这里下载。"同月又发布了 v0.08。

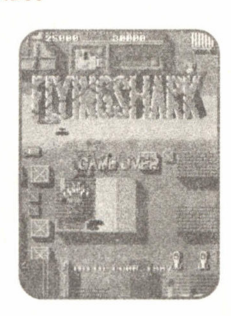
Raine 从 1998 年 5 月份开始发展相当迅速，大量的游戏被加入，这主要得益于 68K 模拟核心的完成。Raine 在 v0.16 发布前不断在官方主页上发布支持新游戏的情况，使得玩家对模拟器兴趣大增，10 月份发布时引起了轰动，因为 Raine 开始对 Taito 公司的 F2/F3 系统实现比较好的支持。然后是三个月的等待，在 1999 年 1 月，玩家们迎来的是著名的 Raine v0.18，这是在 Raine 的官方文档上有详细资料的首个版本，支持了 85 个游戏，其中光是新加入的 F2/F3 系统的游戏就有 23 个。模拟器已经相当成熟，特点是速度快。

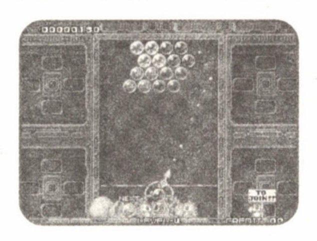


F2/F3 系统是 Taito 公司在 90 年代业务用机市场的主力军，电梯大作战，究极虎，泡泡龙，还有搞笑的蜡笔小新。从硬件结构来看，F2/F3 都是使用 68K 系列的芯片作为主 CPU。其中 F3 系统甚至连声音运算都是用的 68K(16MHz)的芯片，主 CPU 是 68EC020(16MHz) – 68K 系列 CPU 中的高端产品。在 68K 系列的模拟核心还不完善，家用 PC 机的 CPU 主频还不高(P2 水平)的 98/99 年，模拟 Taito F3 是非常吃力的。但 Raine 做到了，不仅如此，在速度上也达到了大部分 PC 用户都能接受的水平，v0.18 版本对用户的 PC 配置要求是 Pentium 系列处理器(p120+)，16M 内存。同样的事情 MAME 在大约 2000 年才完成，而且速度极慢。究其原

因是在二者开发目的的不同，这在后面会谈到。

在这之后就是Raine最辉煌的时刻，每一两个月就有一个新的版本发布，而每次在新版本发布前，类似现在MAMEWIP的截图和将要支持游戏的公布也使得玩家兴奋不已，追随者自然越来越多，风头盖过了MAME。在98/99年的模拟器第二次开发热潮中，Raine几乎成为了一个领袖，由它带来的以68KCPU为基础的Taito、Jaleco、Tecmo这些著名公司的许多游戏使它无可置疑地成为与MAME齐名的模拟器之王，而且在速度上MAME毫无优势可言。都说Raine是唯一可以跟MAME抗衡的东西，其实也只有那段时间。当时Raine主要的开发者有Antiriad（主要程序编写）、Hiromitsu Shioya（主要负责声音驱动编写，模拟M6295， MSM5205 and YM2610）、Cedrick Collomb（程序优化）、Scifi（维护网站）、Richard Mitton。





那期间比较重要的版本有v0.20（1999.4），v0.23（1999.6）、v0.24a（1999.8）、v0.27（1999.11/12）。这些版本几乎把TaitoF2/F3系统上的游戏全部都支持了。可是在v0.24之后，Raine开始突显疲态，渐渐衰落。v0.27几乎没有加入什么游戏。虽然2000年1月22日Raine发布了v0.28，甚至还支持了14个新的ROM（注意不是新的游戏），可是在23日就官方宣布了停止。官方宣布停止的理由是“作者对于模拟器根本看法的改变”。一时间，无数的人给Raine的开发者写信询问情况，要求不要放弃开发，甚至有人漫骂Antiriad，说他不付责任。一天之内类似这样的E-mail数量竟达到了8273563这样夸张的数字。当然也有Fans建立了以Raine的回忆为主要内容的网站，悲伤压抑的气氛充满在模拟器的网络世界。

在2000年的头两个月里，人们猜测着Raine突然死亡的原因，探讨着由此而生的一系列问题，其中最受人关注的就是各种渠道得来的没有经过任何证实的关于Raine复生的消息，这些消息虽然可信度很低，玩家还是乐意相信，以一种侥幸心理等待着Raine的新版本的发布。对待停止开发的模拟器和作者的态度也成了大家争论的焦点。其实，模拟器开发者也是人，干这么一件没有经济收入又带点灰色的事情是很不容易的，要说玩家的追讨还可以不理不睬，那么游戏公司的威胁作者就往往不得不重视了，毕竟律师信可不是闹着玩的东西。德国乌托邦组织（DC引导盘开发者）的两个人被诉讼了，对模拟器作者的诉讼也不是没有可能的。再一点关键是作者还有事业和家庭，精力的分散会导致工作和生活上的很多问题，要是作者觉得自己没有多余的能力去开发模拟器，那么就停掉，任何对此发表对作者不满言论的人无疑是有道德品质问题。



Antiriad在和Haze，katharsis进行了长谈之后，终于在7月份公开了Raine的源代码，也许是想借鉴MAME成功的因素。但由于缺乏像MAME那样严格的审核制度，非官方的版本开始大量涌出，并且出现了一定程度的混乱。同时Raine的官方主页也开始朝普通模拟器网站方向发展，Antiriad开始专心建站，并表示不再涉及模拟器开发工作，接过这一工作的是Emmanuel Anne。

事实上Raine并没有完全停止，代码的优化和错误的修正还在继续。Raine v20000725就是这样一个版本，可以说这是代表着Raine开发初衷的最后一个版本，在这之前所有的版本可以看作是经典的Raine，和MAME实际上是ARC模拟器的两个典型，可以说是ARC模拟器发展的两个不同的尝试方向，而后Raine的一支由于不适应而被淘汰。

Raine身上保留了许多老一代ARC模拟器的特征，比如为速度优化而放弃可移植性，比如独立编写精简代码而放弃团队开发。

Raine 会考虑在低档次 PC 上的运行问题，Raine 使用高效而不是高精确性的核心，为了达到为 CPU 作优化即使造成兼容性的降低也无所谓。MAME 不会，它永远使用最精确的核心，MAME 把速度的问题交给时间来解决。Raine 会为初级者提供体贴的 GUI，MAME 则是交给外围来办，没人做也无所谓，所以 MAME32 经常会有长时间的断档而 Raine 不会。Raine 的 F3 模拟至今还有 Bug，而这些在 MAME 中已经解决，原因是 Raine 的汇编 68K 核心：Neill Corlett 的 Starscream，效率极高的模拟核心，但有一些 bug 始终未被修正，是一个专门为模拟器开发的核心，为模拟器作者提供了各种的接口这样作者可以专心于整个构架的协调工作，开发出效率更高更体贴玩家的模拟器。MAME 用的是 MAMEDRV 自己开发的核心，虽然速度不及前者但精确性、兼容性显然有优势而且没有 Bug，与 Starscream 相比，核心的 Debug 功能似乎更强大一些，但这显然不是为玩家考虑的东西。可以说 Antiriad 的目的就是让大家都有得玩，哪怕是 PC 配置很低的用户 Raine 也绝对照顾到，而 Nicola 则是为了记录历史，要的是精确，哪怕要两年后的主流 CPU 才能跑的驱动，MAME 照写不误。Raine 使用高效但存在 Bug 的模拟核心，而在 CPU 主频达到 1G 以上，MAME 的速度已经不是问题的今天，Raine 当然不会受人欢迎，因为 Bug。



也许正像某人所说：经典的 Raine 可以视为 MAME 的反面。

2001 年 2 月 1 日，Raine 的官方主页上出现了一条振奋人心的消息：We have rebirth again（我们重生了），下面给出了 Raine v0.30 的 DOS/Win/Linux 的版本。这其实并不令人感到突然，因为在这之前，Raine 就宣布支持 GunBird 和 Sengoku Ace。Raine 在 2001 年断断续续地发展着，不断有游戏的声音被支持，彩京的 STG 一个个再现于 Raine，首领峰系列、中东战争这些著名的游戏在 Raine 上的完美表现让人惊叹：任何认为 Raine 已经不值一提的想法都是错误的。2001 年的 6 月，Raine v0.32 支持了 CPS1 系统上的 85 个游戏。10 月

的v0.34支持了美少女战士，随后又支持了Black Heart和Air Gallet。v0.35带来的是Qsound的支持和Z80核心的重写。漫长等待之后在2002年9月，v0.36支持了Strikers 1945（打击者1945），Tengai（战国之刃）这两个重量级作品。虽然时间拖的很长，不过对于一个主要Coder都已经停止工作的模拟器我们还能要求更多么？

自从公开源代码之后，Raine开始越来越多地吸收着其它模拟器的特点，比如MAME，Aaron甚至直接帮助过Raine的开发。虽然现在Raine仍然保持着速度上一点微弱的优势，但谁都知道，Raine已经不再是以前那个Raine了，开发者不再像以前那样花很大精力考虑用户的CPU是否可以承受Raine。但是Raine还是有很多铁杆的拥护者，比如白金。白金觉得比起MAME，Raine在速度上更好，但有人对他说其实是白金的CPU太慢：P



在这样一个秋天写这样一个失落的模拟器，感到的是一种悲伤的情绪。尽管笔者并不喜欢多机种的模拟器，可是Raine绝对是一个例外，笔者在知道MAME之前就知道Raine，玩到的游戏是雷龙，虽然没有声音，笔者还是对它的速度感到满意。在目前Raine似乎又有重现辉煌可能的时候，笔者说一句悲观的话：如果是跟MAME拼支持游戏的数量，Raine离达到98/99辉煌还差很远很远，甚至根本不应该有这样的定位。但是如果能从考虑低配置用户和挖掘68K系统死角（即那些未被模拟的以68K系列CPU为基础的游戏）这样的思想去做的话，Raine其实是可以闯出另一翻天地的。

和MAME竞争过的模拟器最后都没有成功，比如最早的system16/m72和后来的rage，Raine已经算是相当出色的了。希望Raine能像彩虹一样留给我们一个美好的回忆。

最后，感谢某人对我的帮助，没有他就没有这篇文章。

无声模都：都市

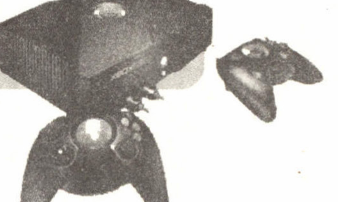
飞跃PC平台的模拟器

小笨

各位有留意模拟器业界新闻的同好，想必会知道前段时间微软公司通过法律手段强令MAME网站停止分发其模拟器的XBOX版本的双字节文件一事。因为此事件的影响，这个相当有前途的模拟器版本将会很难再继续开发下去，即便将来能够借助技术上的手段而绕过在当前在法律上有争议的地方，该模拟器的开发也将陷入一个非常长的停滞期。最坏的后果当然就是完全停止开发。不过，先将此事件双方的是是非非暂且放在一边，假如我们从另外一个角度看待这个事件的话，我们就会发现这个XBOX版本模拟器的出现以及其良好的实际运行效果实际上再一次向外界宣示着对别种游戏平台的模拟已经并非仅仅是PC平台的专利。不仅如此，在主流家用游戏机上的模拟器已经具有了让该游戏机的开发厂商也不得不正视的实力。经过数年的培植，模拟器的天空已经比以前任何一个时期都要来得宽广。现在，就让我们一起来认识一部分运行于家用游戏机平台上面的这些模拟器。

Microsoft

XBOX



XBOX是当前市场上以结构来说最接近PC的游戏机，当然也有人说是最象游戏机的PC（笑）。然而，由于微软公司所设下的限制，作为普通爱好者极之难以取得XBOX环境下的开发工具，这造成了在XBOX平台上模拟器的缺少。而且，这个现状似乎暂时还无法得到有效的改善。



名称：MAME-X / 作者：OTAKU

由于前面所提及的原因，这个模拟器已经停止开发了。而且，就连分发其之前所发布的二进制可执行文件这一行为都是非法的。它是使用 MAME beta16 版源码改版而成的。至于其实际的运行效果，根据作者在网页上面所公布的信息来看，即便是还没有做任何优化的初步开发版本在运行大多数游戏的情况下都能达到 60 帧每秒的速度。在最后的一版中所作的主要改进除了杀掉了绘图模块中的一些虫子以外，还增加了对模拟控制杆还有多手柄的支持。所以现在四打的游戏都能够完美地支持了。不过，它的越是完美，就越只能加重我们的可惜之情而已……除非你是一个注册的 XBOX 开发者并且能够接触到一台 XBOX 的开发机或者抓虫机，否则根本就没有办法去使用这个模拟器。但愿这个最有前途的 mame 模拟器不会就这样夭折吧。

名称：gnuboy for XBOX / 作者：未知

看名称就知道是一个为了 XBOX 而开发的 GAMEBOY 模拟器。源码由采用开放式源码的 GNUBOY 而来。由于无法实际测试，因此没有暂时办法得知实际的执行效果。很令人担心不知道什么时候它也会遭受到 MAME-X 一样的命运。



PS2 拥有目前为止最大的市场占有

率。前期饱受各方面诟病的复杂开发环境在索尼努力下得到了很不错的改善。目前可供运行的模拟器有 6 个左右。模拟范围包括任天堂红白机、世嘉 GAME GEAR/GENESIS，超级任天堂等等系统。

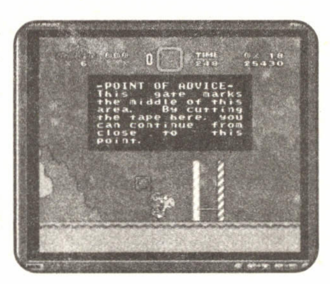
名称：PGEN / 作者：Nick Van Veen (Sjeep)



PS2 上的世嘉模拟器。源码承继自著名的世嘉模拟器 Generator。基本而言，此模拟器的完成度颇高，包括了在全速运行下对声音的支持，记录储存至记忆卡，PAL/NTSC 制式自动检测转换，两种绘图模式等等。在最近的 RC2 beta 版本中添加了对亢余检错的校正代码，因此对 ROM 的兼容性比以前更好。但仍然未有包括对金手指的模拟。和大部分对应 PS2 的模拟器软件一样，运行它的 PS2 需要经过改机才能运行它。

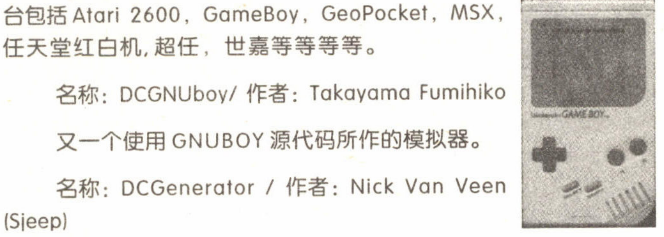
名称：SNES-Station / 作者：Hiryu

和 PGEN 一样，SNES-Station 也都继承了名门模拟器的血统。SNES-Station 就是超任模拟器两大巨头之一 SNES9X 的 PS2 版。它使用了 snes9x v1.37c 的内核。兼容性方面，相对应 PC 版本可以运行之游戏中，百分之99 SNES-Station 都可以良好运行，表现非常的好。当然这个模拟器仍然有不少改进余地；不过当前大多数问题都出在如何良好地去配合 PS2 硬件工作的地方。



DREAMCAST

尽管DC未能成功争取到市场的支持，最后不得不让世嘉黯然退出新世代主机大战。但这台不算很成功的机器却成为了homebrew一族的心头所爱。盖因为在网上能够轻松地获得免费的DC对应开发工具组，而且其操作系统与API分别采用微软的WINCE和DIRECTX，所以开发资料很容易取得。面世的时间较长也让有心的开发者们能够有更多的时间充分了解其机能。就是这几点让它在新世代主机中拥有了最大量的对应模拟器--总共数量超过25个。可以模拟的平台包括Atari 2600，GameBoy，GeoPocket，MSX，任天堂红白机，超任，世嘉等等等等。



名称：DCGNUboy/ 作者：Takayama Fumihiko

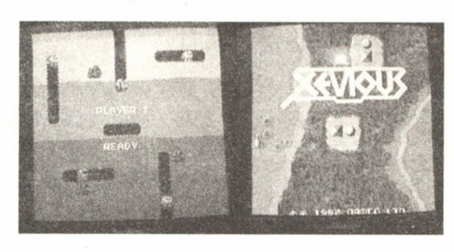
又一个使用GNUBOY源代码所作的模拟器。

名称：DCGenerator / 作者：Nick Van Veen (Sjeep)

DC上的世嘉模拟器。它的名字表明了它是Generator的DC版，与上面所介绍的PGEN可算是同族表兄。不过因为某些lamer的行径，该模拟器已经停止继续更新。不能不说是一件很遗憾的事情 。

名称：MAMED / 作者：James Surine

MAME的一个改修版本，很有趣的是这个东东甚至可以在一部



分的KODAK数码照相机（很凑巧，也是DC）上面用。运行效果可算作良好。想要在DC上面玩到拳王系列以外的NEOGEO游戏的话，最好的选择就是它了。

名称：DreamSNES / 作者：Marcus Comstedt, Peter Bortas, Per Hedbor



又一个利用SNES9X的内核作出的模拟器，不过这次的平台放在了DC上。比起也是利用相同内核的DC平台超任模拟器Sintendo拥有更好的兼容性。也是一个仍然在频繁更新的模拟器。它曾经被国内的无良盗版商利用造出了一系列的DC盗版光盘。

名称：NesterDC / 作者：Takayama Fumihiko



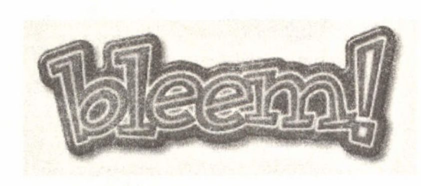
这是目前DC平台上效果最好最完美的红白机模拟器。在完美的速度下也有完美的声音支持，还有多种屏幕增强选项。

小结：

诚然，现今以家用游戏机为平台的模拟器即便比起仅仅一年前，在数量上也已经得到了长足的进步，展现出一片欣欣向荣的景象。当今的家用游戏平台机能越来越强大，这在根本上保证了对家用游戏机

对低位机种实行模拟的可行性。在开发方面，先行一步的以ＰＣ为平台的模拟器为游戏机平台模拟器的发展提供了丰富的知识储备基础。事实上，正如我们在前面的介绍中所看到的那样，有不少成功发展的游戏机模拟器都与ＰＣ上的模拟器有着直接的"血缘"关系，乃是使用其源码直接修改而成。再加上得到通用性与便利性都比以前更为优良的开发工具组之助。综合起来，我们完全可以这样说：纯粹技术方面的问题已经不再成为阻碍游戏机模拟器获得更大发展的因素。

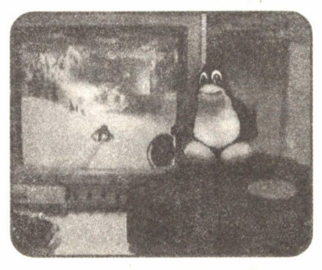
然而，即便技术方面已经获得解决，也决不意味着前面就是坦途一条。不管模拟器的代言人如何地用各种理由为模拟器辩解，如我们经常听到的"模拟器能增加软件的销量"这种论调，模拟器确实在方便了一般玩家的同时，也在或明或暗地妨碍着家用机平台生产商获取最大的利益，削弱着他们对市场的控制，这点是无论哪一个游戏机生产厂商都不愿意容忍与承受的。在这种情况下，游戏机厂商利用法律武器阻止这种潜在的侵害就是一个非常合理的选择。远的例子有BLEEM!当年遭到索尼控诉，近的例子有微软对MAME-X。虽然模拟器本身的存续已经得到了法律方面的保证，但因为模拟器天生有着与版权保护之间暧昧不清的冲突，稍微不慎的话就有可能落入非常不利的境地。家用机模拟器要得到更进一步的发展的话，恐怕这是必须要首先面对的难点。虽然模拟器个体间因为模拟的对象与本身运行的平台不同，所遇到的阻力也会轻重不一，但在总体上而言，来自游戏机厂商的阻挠将会成为家用机上模拟器继续发展的一个重大的阻力。

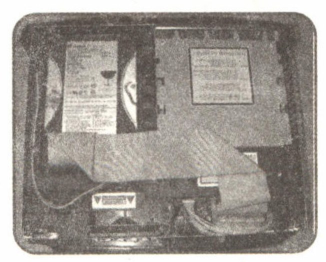




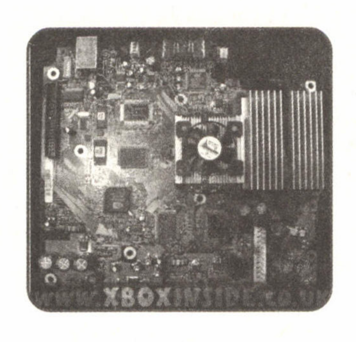
我用X牌电脑

家用游戏机的历史上，还从来没有一台主机能像XBOX一样拥有与主流PC如此相似的硬件结构。INTEL的CPU，NVIDIA的主板芯片和显示子系统，标准的8G或10G的硬盘，还有内置的USB和局域网接口。如此等等使XBOX成为了一台百分之99的IBM PC系统。而且重要的是，以衡量一台主流PC系统的角度而言，该主机的综合性能也相当强劲，应该能毫无困难地运行大多数的主流应用软件。因此，一台XBOX到底能够在多大程度上"变成"一台PC就成了一个颇为引人入胜的话题，成为了发烧友们研究的目标。





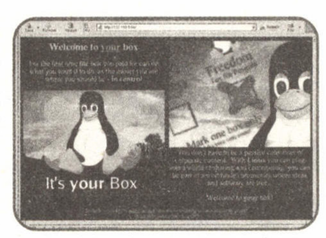
硬件架构上既然不是什么大问题，那么问题的关键就是在软件上了。最重要的软件应当是操作系统，这一点这对于XBOX当然也不例外。然而，出于防备盗版软件以及其他考量，微软在XBOX上设下了重重保护措施，XBOX内的检验机制使一切未经验证的代码（所谓的Unsigned Code）都没有办法在XBOX上面运行。硬盘也有相应的包含硬盘



流水号在内的防备措施，这样即便是在XBOX之间互相交换硬盘也变得不可能，另外在如启动顺序和内部细微硬件规格等等方面也和普通的PC不一样。重重保护措施使得你不可能随便从大街上找来一张PC用的WIN98或者LINUX或者其他什么的光盘就可以随便放到XBOX里面用。微软只想用户在XBOX上面跑正版游戏，其他别的东西一概都是不受欢迎的。这样，使一个通用的PC操作系统得以运行在XBOX上，就必须要对XBOX进行一系列大量的反向工程，破解还有软件移植工作。

当然首先还要选定移植的对象。当前PC上最流行的是同为微软出品的WINDOWS 98/NT系统，但要移植这个系统的难度太高。首先，因为微软公司一向的作风，这个系统的源代码是完全保密的。这样身在微软外的移植工作者们将很难作出相应的修改 -- 尤其是涉及到这个操作系统的核心时，情况更是如此。其次，随便修改这个受到版权法保护的系统将会引起法律上的纠纷，很不幸的是，微软有的是大把的银子和随时愿意为这大把银子献身的强力律师。因此，移植者们把眼光投向了GNU/Linux。Windows的缺点，刚好是Linux的长处所在：源代码公开，所有人都可以共享。

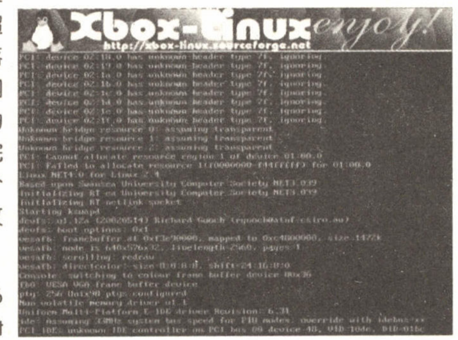
于是乎，XBOX Linux Project成立了！它的目的是：制作出一个能够在未经任何修改的XBOX上面运行的Linux系统。籍由此系统，Xbox将变成一台完全的PC，可以通过USB接口连接各种外设，如键盘，鼠标，打印机等等。





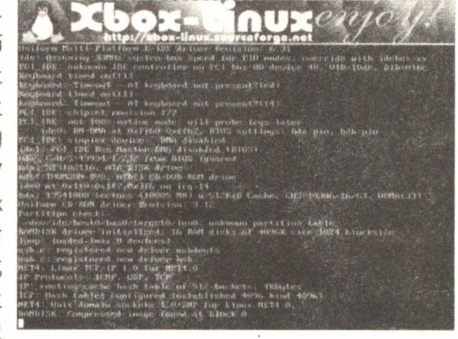
Windows NT/2000 也可以借虚拟环境运行在该操作系统下。当然，该系统和其他 GNU/Linux 系统一样完全遵守 GNU GPL：免费，源代码公开，而且100% 地合法。理论上，这个计划将从软件的基本架构上做到对一切来自微软的法律控诉完全免疫。

在该组织的号召下，一大批技术高超，拥有专业背景的硬件 hacker 和工程师聚集到这面大旗下。无数的相关讨论在 XboxHacker（http://www.xboxhacker.com/）的论坛和邮件列表上展开，涉及到各方面的技术细节。一切的可能性和手段都在被讨论之列，其中可行的就被提交进行实际验证，然后再在该基础上进一步发展。使整个气氛变得更加升温的是，在7月1日，该项目的负责人 Michael Steil 宣布他们接受了来自一名隐藏捐助者的捐赠，这笔总数高达 20 万美金的捐赠将会作为奖金，奖励在年底之前完成了计划中各个任务的个人或者团体。其直接的后果就是网络上以 K 为单位增长的发帖数和不断涌现的各种技术资料文档、破解方法。难度最高的 Xbox 硬盘的加密保护在爱好者所研究出的高超的破解算法前终告落马。其他各方面如驱动程序和 XBE 起动器的编写也逐渐完成。随着一个一个技术难点被一一攻克，曙光渐露。



终于，在8月16日 Xbox Linux Project

(http://xbox-linux.sourceforge.net/)宣布他们已经成功地让Linux运行于XBOX上面。再经过一系列的内部测试后，10月7日，Xbox Linux Project不负众望地对外发布了他们的成果。从此，地球上任何地方的玩家，只

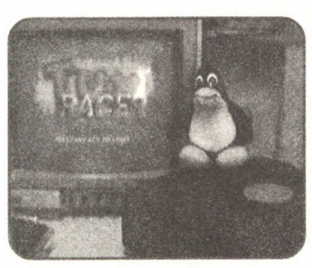


要有一台装有任何直读芯片和鼠标、键盘的XBOX，都可以利用这个免费的软件包立刻让自己的XBOX变成一台性能不俗的PC系统。对用户而言，整个系统使用起来就和普通的Linux没有丝毫分别。Linux除了吃掉Xbox大概1G的硬盘空间以外，对Xbox的游戏的正常运行不会产生任何不良的副作用。Windows 2000借助i386模拟器也可以在上面运行。这个发布可以说是完美地完成了计划中前半部份的目标。对于下半部份，即连直读芯片也完全不需要的，纯软件式破解的系统所要采取的破解措施，发烧友们已经提出了很多方案。只要其中有一种能够实际成功的话，整个目标的实现将会是举手之劳。

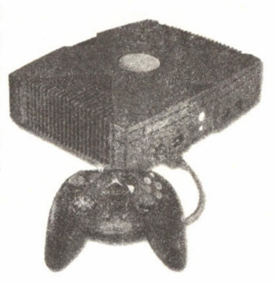
这个计划假如能突破所有障碍，达到其最终目的的话，即编写出能够在一台没有改动过的XBOX上也能正常运行的Linux的话，其影响将会非常深远，对微软的整个销售策略造成重大冲击。首先是关于XBOX的销售策略本身。众所周知，当前的游戏机厂商所采取的是软件盈利策略，即单纯依靠软件销售来赚取利润，而硬件本身则以成本价之下的价格销售，以争夺市场份额。微软当然也不例外，它们卖出的每一台XBOX都在赔钱，所产生的差额则由高额的软件销售利润来弥补。在微软的整体构想中，这个理念不单被应用在传统的软件销售领域，更被应用在XBOX的网络服务方面。微软

所提出的 XBOX 专用网络服务方案，则是这个构想的具体化。

上述的市场策略似乎被次时代游戏机之争证明了其正确性。然而事实上，厂商的这个如意算盘只有在商家对消费者的软件选择有着充分控制权的状况下才打得响。完美 XBOX-Linux 的出现则恰恰似传入西方的大炮，会对软件控制权这座似乎不可动摇的堡垒产生致命性的打击。试想一台台运行着 LINUX，可以与普通的 PC 一样毫无限制地利用网络和外界交流的 XBOX，还会有谁对内容大大受到限制的 XBOX 专用网络感到兴趣盎然？作为一个操作系统，Xbox-Linux 的影响还包括为其他应用程序的开发运行提供一个良好的平台。基于商业上的理由，Xbox 一直没有像 SONY 一样为自家的主机提供价钱较为低廉的 Linux 开发套包。假如想要开发 Xbox 用软件的话，必须使用微软的 XDK（Xbox 专用软件开发工具包）。但在法律上，任何未经授权的人使用 XDK 都是违法的行为。目前授权只对特定的 Xbox 软件开发商开放，一般爱好者是无法取得的。微软以此为理由已经封杀了 Xbox 版本的 MAME 的开发。但假如在 Xbox-Linux 上，就可以合法地绕开这个法律限制，任何人都可以在这个操作系统上开发。这就为 Xbox 增添了无数个诱人的可能性：DIVX，MP3，DVD，模拟器等等，一切你能想得到还有想不到的的东西。绝大多数为 PCLinux 系统而编写的应用程序甚至完全不需要考虑移植的问题。甚至，可能配合尚在开发中的免费 SDK，成为一台超廉价的 Xbox 开发机。一切都太诱人了，不是吗？







让我们向这群破解专家们致敬！

KOF2002、龙哮率先看

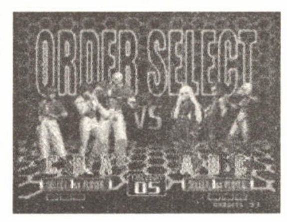
本月10号，KOF2002终于在一片怀疑的想法中，在游戏中心登陆了，让我们来看看，在经历KOF2001的挫败后，KOF能否在烈火中重生呢？

第一印象

自从99开始，游戏的背景都显得很冷清，没有太多格斗大会的感觉，然后，2002中，这种久违了的热闹喧哗的气氛回来了，象当年一样，很多KOF和SNK的人物都会出现在背景中，包括大量久未露面的角色，让笔者对KOF2002产生了第一面的好感。

人物和人设





虽然没有了森气楼的人设，选人画面看上去还是比较类似2001，但是一进入游戏中，人物的比例、风格等完全是老SNK的风格，看上去就象是重新制作的KOF96/97/98，大家应该很满意了，这样一来，估计制作小组连人物都不用全部重新制作，实在是省时省力，不吃力又讨好的说。

隐藏角色和招式？

除了正式公布的13支队伍，

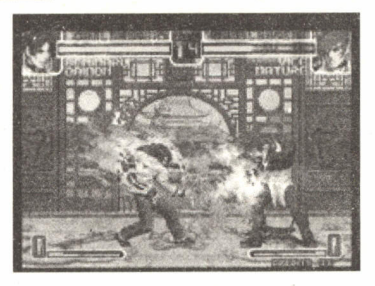
KOF2002 还隐藏了部分“里.人物”，包括“大蛇队”（暴走98队）、“旧草薙京”、通过搓招而暴走的“莉安娜”，而大蛇队中的“真.克里斯”的隐藏必杀竟然是“大蛇化 + 全屏攻击”，让人想起当年为KOF而疯狂的日子。

Boss

作为出场次数最多的Boss“卢卡尔”，雄风不减当年，出场所穿的大衣和接在身体上的两根巨型电缆，似乎他也被NESTS化了（98中，他是被“大蛇化”），而本来已经很强横的招式更强化了，不过从中窥其破绽，还是有办法破解的，不会象2001的Boss那样强得无聊。而破关后，就会出现Nests篇历代Boss大合照。

大家喜欢用的人物？

大量老人物的复出，使大家又燃起使用当年熟悉的人物的念头，据笔者实际观察，比利、七伽社、阪崎琢磨等都深得人心，当然，主角级的草薙京、八神和K'都是大家喜欢使用的，而2000后的几个人物都不怎么受欢迎啊。



总的来说

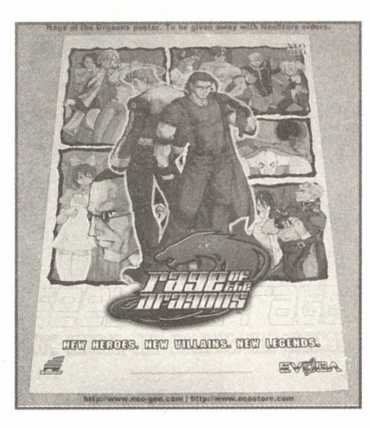
有的东西，对于追逐旧感觉的玩家是真正重要的，而2002寻回了KOF格斗大会的感觉，笔者觉得，大家对KOF丧失的信心，将在2002中重新树立，这对KOF fans来说，才是最开心的；另外，玩惯了模拟器的笔者，重新投入街机厅，才真真切切感觉到格斗的气氛，所以……KOF的玩家，回归的时候到了！：）

龙吼率先看

模拟器界由于MVS事件吵得沸沸扬扬，近期MVS上的游戏都

受到大家热烈关注，而龙吼算是其中比较冷门的游戏，一则名气没有KOF、合金弹头大，二则2D格斗游戏大热的时代已经过去了。当笔者屁颠屁颠的去看刚发售的KOF2002，发现龙吼已默默的登场了。经过上手，发现此游戏也有可取的闪光点，现在就和各位看家分享这个生不逢时的“格斗大作”！





首先，龙吼采用2对2的组队战，主系统非常类似Capcom的《VS》系列，同样采用主动换人系统，与KOF的战败退场系统完全不同，这样就需要不一样的策略，《VS》系列的玩家会很快上手。

而在主动换人系统上，龙吼又是在《VS》的基础上进行了改进，主要是加入了时间槽，使格斗中不停换人的无赖战法失效，还有即将战败的拍档还可以把自己的“血”转移给同伴等等。这些小的改动，让《VS》那种乱斗的感觉回复到比较正统的格斗系统。

主系统的特色在于Combination攻击系统：在角色被始动技（类似KOF中的超重击）击中后，会进入防御不能状态。下面会出现类似“AABCC”的指令提示，按顺序输入后，即可在此时间内追击对手，最后还可以追加必杀甚至超杀。再配合“壁”，就可以打出很爽的连续技。当然相应的本作招式的伤血度也比较低，有点象私立公平

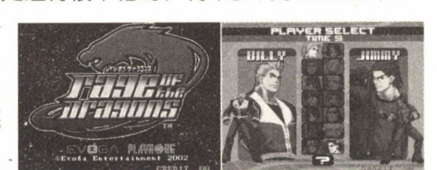


学院。

除了主系统，其他小的系统，几乎来自各著名游戏（KOF、饿狼、VS、街霸 Zero），笔者前文所说的闪光点也正是指这里，虽然可能有人会说其毫无创意、抄袭，但是笔者看来，制作小组的目的就是要集各家所长，而他们也做到了。

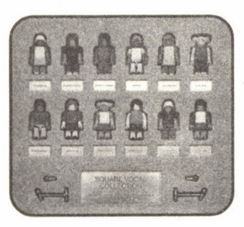
人物招式方面，设计充满着著名格斗角色的风味，主角叫 billy 和 jimmy（双截龙每代的主角名，而龙吼原来即是作为“双截龙格斗版”的新作来命名的），而其他角色的设计就稀奇古怪，最令笔者印象深刻的是爆炸头版李小龙……

其它方面的表现见仁见智，但是格斗游戏的关键，应该是格斗吧。这点龙吼应该是处理得很不错的，有不少玩家抱怨近年 2D 格斗游戏，都没有格斗的感觉（KOF2001、Capcom VS Snk 等），我想龙吼会是一个亮点。





在MU(奇迹)的5服里泡了几个晚上,感觉非常8错,希望哪天能在上面碰见我们的ETer就好了。MG这个栏目可以继续到现在，要感谢的人真的很多，特别是论坛上的SONICZTF兄弟（你给我的东东很有用哦）。

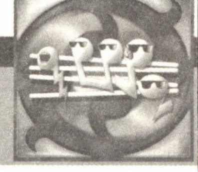


有些论坛上的朋友说OST就“只是听听音乐而已，没多大意思”，那这期我就放两只全是人声作品的OST吧。首先为大家带来的是《SQUARE Vocal Collection 》（碟号：SSCX-10052）。史氏真是一间很会“抢钱”的东西。虽然我们明知这些作品都来自我们拥有的游戏，制作成本很低，但我们还是要掏钱去买。因为能用一张CD的钱就可以拥有如此多的著名游戏主题曲，值！虽说歌曲都是现成的东西，但在曲目的选取和编排上都体现了史氏雄厚的实力。本专辑歌曲都是选自史氏的一线大作，经过特别编排后的歌曲都焕发出新的亮点。

选自《保镖》的“Forever More”是一首很好的现代民谣。歌者以纯正的日语作出深情的演绎。“Small Two of Pieces ”则为经典的《异度装甲》的片尾曲，由Joanne Hogg演唱，也是全专辑中仅有的两首英文歌曲中一首。尽管游戏中那磅礴的气势有所减弱，但Joanne Hogg的演绎仍充满着英雄感和叙事性。“Treasure Chest of the Heart”是一首非常宁静的摇篮曲式作品，出自游戏《陆行鸟赛车》。曲风与FF XI的片尾曲“Melodies of Life”有几分相似之处。还有就是《Eyes on Me 》，从新编排后，美其名曰“管弦乐”版，但使人觉得与我们菲大姐的风格有点背道而驰……



第二张OST并非来自游戏，而是动画《彼男彼女》的OST。因为最近在我们论坛上看到很多关于情感话题的帖子，自己也想了一下，在工作和学习之余，我们似



乎忽略了一些东西……

希望这张 OST 能给大家带来一个会心的微笑吧，另外将里面的一首《天使的指切》送给论坛上的“复制版 JOKER”朋友和我们的美编“原石”。希望他们可以早点得偿所愿吧。

因为放了两张 OST 得缘故，“Remix 地带”暂停一期。在这向喜欢 Remix 音乐的朋友说声不好意思了。下期会补上一些本人“私人珍藏”的 Remix 音乐！

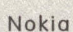


手机铃声栏目有了正式的名字啦，叫“Phone 中之声”！给大家送上的是超经典的《冒险岛》主题音乐。

Ericsson

+C+#c+Dp+C+#c+D+d+c+d+E+E+D#Ap#Ab+Cp#Ab+C+cb+c+D+D+CApp

+C+#c+Dp+C+#c+D+d+c+d+E+E+D#Ap#Ab+Cp#Ab+C+cb+c+D+D+CApp



Nokia

1**81#8290811#829281239326#**086#781*9086#**781*9187**1*29216**08081*1#8290811#829281239326#**086#781*9086#**781*9187**1*29216**0808

Motoraola

C+4 C+#2 D+4 R2 C+4 C+#2 D+4 D+2 C+2 D+2 E+4 E+4 D+4 A#4 R2 A#4 B2 C+4 R2 A#4 B2 C+4 C+2 B2 C+2 D+4 D+4 C+4 A4 R2 R2 C+4 C+#2 D+4 R2 C+4 C+#2 D+4 D+2 C+2 D+2 E+4 D+4 A#4 R2 A#4 B2 C+4 R2 A#4 B2 C+4 C+2 B2 C+2 D+4 D+4 C+4 A4 R2 R2

Panasonic

1(5)*>1(6)**2(5)*0**1(5)*>1(6)**2(5)*>2(5)**1(5)**2(5)**3(3)*>3(3)*2(5)*6(2)*0**6(2)*7**1(5)*0**6(2)*7**1(5)*>1(5)**7**1(5)**2(5)>2(5)*1(5)*6*0>0**1(5)*>1(6)**2(5)*>2(5)**1(5)**2(5)**3(3)>3(3)*2(5)*6(2)*0**6(2)*7**1(5)*>1(5)**7**1(5)**2(5)*>2(5)*6*0**>0**

Sony

11*****11#****22*11*****11#****22*****22****11****22****33*****33*****22*****6#*6#*****7****11*6#*****

7****11*****11*****7****11****22*****22*****11*****66*000011*****11#****22*11*****11#****22*****22****11****22

****33*****33*****22*****6#*6#7****11*6#*****7****11*****11*****7****11****22*****22*****11*****6*00000



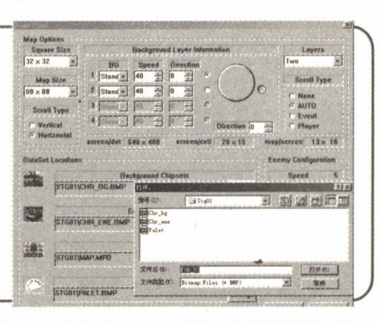
游戏创作第三课，敌机设计

前言

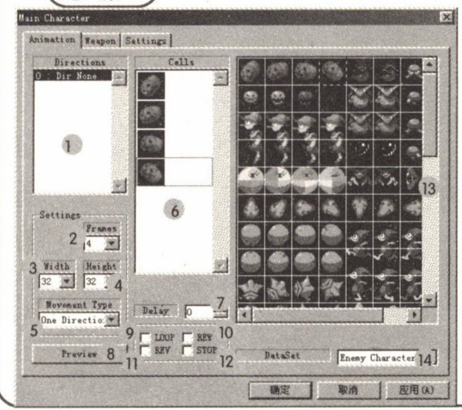
有了自机和背景版图之后，我们便要开始制作敌机了！而在这个《射击游戏创作室 95》中，可以利用多个特定功能造出市面上正式射击游戏中的敌人，而这次少尉会集中介绍如何制作机中最不起眼、最普通但数量最多的“杂鱼”。

步骤 1

和之前制作自机和背景时一样，将要作为敌机的图像以 BMP 格式储存好，然后在“Enemy Chipsets”一项中指向此档案，如果不行的话，把原来的档案“Change”了吧！



步骤 2



开启EVENT表，如果制作的是第一架敌机的化，选“Enemy1”(064 开始 如此类推)，双击后便会出现图2的画面。在这里设定好有关画像及动画画面等的数据，而在制作敌弹时亦是使用这个画面的。

1.方向一览：表示现在制作中物件的方向，如只设定为单一方面（即不会随转向改变外观）便没有用

2.动画枚数：决定现在制作中物件由多少张动画组成

3.X SIZE：决定现在制作中物件的大小（横轴）

4.Y SIZE：决定现在制作中物件的大小（高度）

5.方向系：决定现在制作中物件会否因应该改变方向而改变外观，可设定为四方或八方向

6.动画组合：表示及决定由那几张CG组成动画

7.V时间：动画播放速度，数值越小则越快

8.动作确认：观看实际运作时的动作画面

9.LOOP：选择此项则动画会不断重复播放

10.REW：动画会反方向播出

11.RWV：动画会在顺序播出一次之后反方向播出

12.DEAD：在动画顺序播出一次之后，此物件便会自动消失

13.资料库：在这里选去图像，作成动画。

14.路径：表示及决定作为资料库的图像档案

步骤3

有了外观之后，跟着便要决定其行动模式。在左下角已有一批现成按钮，只要按一下便可决定。如果没有合用的模式，也可以左上角的命令表自行设定，但就非常复杂，而且很易有BUG出现。当设定好之后，不妨按下左下角的“Test Movments”键，看看实际动作是怎样的。

1.回到图像设定画面

2.进入移动设定画面

3.进入攻击模式设定画面

4.进入初期设定画面

5.进入详细资料设定画面

6.移动指令一览表

7.简易按钮

8.动作测试

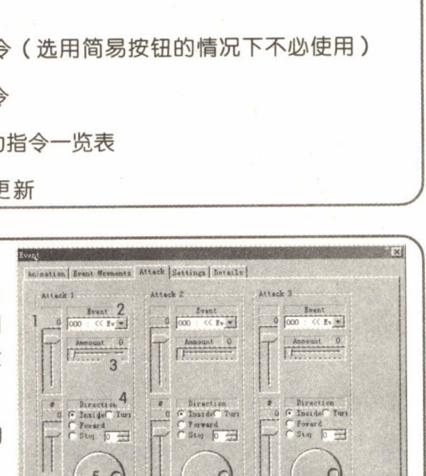
9.增加一项移动指令（选用简易按钮的情况下不必使用）

10.取消一项移动指令

11.现时已登记的移动指令一览表

12.确定、取消、更新

步骤4



光是移动不作攻击当然不行（舍身撞击机体例外），所以接下来便是设定有关敌机的攻击了！

1.间隔：发射子弹的密度

2.发射的物件：一般情况下当然是敌弹了！（有关设定后述）但亦可



因应情况设定为“放出敌机”或“放出ITEM”等

3.次数限制：就是这敌机最多能发出多少次攻击

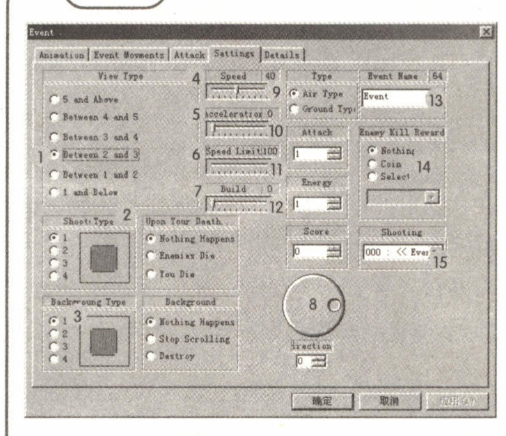
4.基本方向：子弹（或物件）的发射方向，可设定为向着自机、回转式发射、依其移动方向发射和固定等

5.方向盘：如设定为固定，便要以此决定射击方向，也可直接输入角度来决定

6.数量：设定一次攻击会放出多少枚子弹（或物件）

7.子母机：选取此相之后，其射出之物便会紧随其本体动移动，不会离开。而本体被毁子体亦会同时被消灭（可作为蛇形集体用）

步骤5



所谓的初期设定其实就是一些诸如被攻击判定、撞山/机判定，速度等资料，是一个不可或缺的部分。

1.表示优先顺位：也就是设定这架机被“放”在那一层，如果和自机层数不同，则双方都不会“撞”到对方，要和自机和背景配合

2.被击判定：设定可被攻击的面积，点是只有中心部分的一点，横和纵是指只计算前后或左右，箱则是指箱形的判定范围

“Nothing Happens”是双方都不受影响，“Enemy Die”……不用了解了吧？而“You Die”则是指会被击毁

3.和背景相撞判定：大致同上，只是对象改为那些有撞击判定的背景；“Stop Scrolling”表示会因此（撞上）停下来

4.移动速度：数值越大越快，但太快会转不到弯

5.加速：会否改变速度，改多少的设定，如为0则表示它会以均匀速度移动

6.最大速度：最大能加速到多快，如为0则表示它不能移动

7.设定装饰品用：0表示没有装饰品；1－10为后方会追加EVENT NO.100的装饰品，数值越大则装饰品数量最多；11–20为后方会追加EVENT NO.103的装饰品，数值越大则装饰品数量越多；21–28则会产生残像，数值越大残像越长；29–100为追加EVENT NO.101的“影子”，数值为投影角度，29为0度，之后每1数值+5度；此外，如设定为OPTION，0是自机在移动时会自动追踪，1则是不论自机移动与否都会自动追踪

8.基本移动方向的设定

9.设定为飞行物体还是地上物件

10.攻击力，只在设定子弹时有用，设定敌机、敌弹时没有用

11.耐久力，表示可以承受多大的攻击

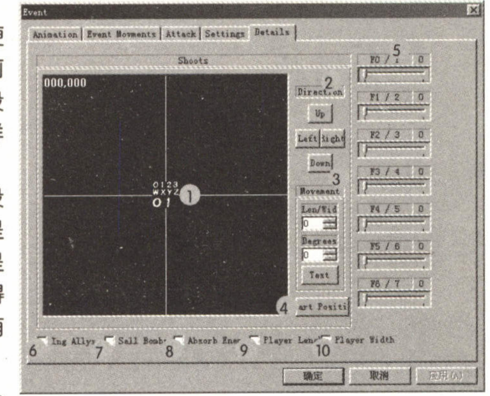
12.得点，消灭它时可以得到多少分数

13.EVENT名

14.死亡后会有什么出现，“Nothing”是什么都没有；“Coin”是得到金钱（不是设定为购入式POWER UP是没有用的）；“Select”是放出敌弹

15.炸弹种类，被击毁时的画面效果

步骤6



接下来，便是设定敌弹的画面效果、初期设定中的判定和详细资料了！“Detail”只在设定子弹（不论是自机发射的还是自机的）时用得着，平时是没有用的。

1.决定子弹发射位置

2.子弹发射位置微调

3.子弹发射位置数值输入式微调

4.回复为初期位置

5.部分EVENT用辅助数值（设定子弹时没有用）只在设定子弹时才出现的选项

6.优先顺位无视：可以击中层数不同的物件

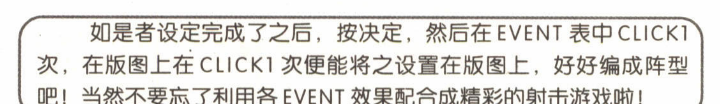
7.可破坏CELL：可以破坏定义为“可被击毁的背景”的CELL

8.吸收敌弹：可以抵消敌人的子弹（自机子弹用）

9.根据自机X轴移动（自机子弹用）

10.根据自机Y轴移动（自机子弹用）

步骤7

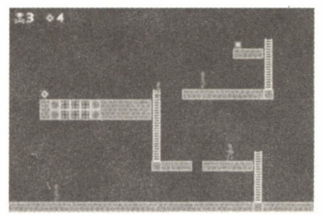

如是者设定完成了之后，按决定，然后在 EVENT 表中 CLICK1 次，在版图上在 CLICK1 次便能将之设置在版图上，好好编成阵型吧！当然不要忘了利用各 EVENT 效果配合成精彩的射击游戏啦！

步骤 8

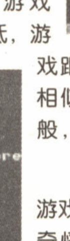
试玩，看看有没有问题出现。一切正常的话……唔，这次就到此为止吧！

原创游戏大杂烩

本期的原创游戏大杂烩的主题是 GBA 游戏。因为 GBA 游戏的开发难度较其他游戏小（用 C 语言来写，又有很多开发包），所以涌现出很多 GBA 上的原创游戏，在外国还出现很多可与商业游戏媲美的原创 GAME 呢！

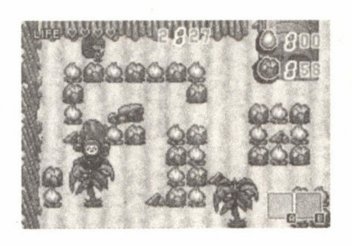


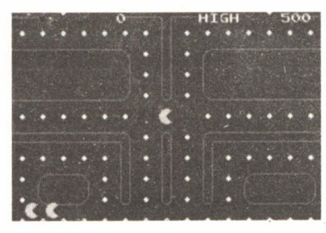
首先介绍的是由 OPUSGAMES（www.opusgames.com）开发的两个新游戏，StarShot V2 和 Blodrunner。前者是一个玩法很“古墓”的射击游戏，很有七八十年代的情怀。另外一个游戏 Blodrunner 的完成程度比较低，游戏跟经典名作《淘金者》有七分相似。两个游戏的游戏性都很一般，希望作者继续努力吧！



然后就是 Krzysk 制作的赛车游戏 Street Racing，游戏的系统很奇怪，就是被撞毁时候的感觉很实在，呵呵～～～

Bomber Royale 是 Epitech 工作室的作品，游戏主角是大家属性的炸弹人，游戏除了人物角色外就没有其他亮点了。相反，同为





Epitech 制作的 Bibibobo 就好玩得多，有很多可爱得角色，玩法也很独特，值得一试。

Taiyou 更新了他的作品，这次作品的名字是“吃豆 GBA”，将 NAMCO 的殿堂级作品般到 GBA 上来，看来原创比官方的还快哦。

汉化新势力



虽然这几个月模拟器的新闻并没有往常火热，但模拟器旁的另一股势力却蠢蠢欲动蓄势待发——汉化游戏的新浪潮。从模拟的技术中得到启发，使汉化游戏的难度大大减少。因此出现了很多很优秀的汉化作品，记得哦，这都是我们国人自己的作品哦。

今期汉化游戏的最大的热点当数《霸王之大陆 中文版》了，游戏还有 GB 版和 Big 5 版，因为是内建字库，所以无论是简体或繁体的系统都能玩到另外一个版本的游戏（当然啦，模拟器还是会乱码的，因为它用的是 Windows 自己的字库哦）。能看到我们至爱的“霸王”穿着我们熟悉的中文衣裳，那感觉就一个字——爽！招吕布，请诸葛，一幕幕熟悉的场景，一个个悦耳的音符……开始在幻想 FF1&2 的汉化了。我们非常熟悉的街头快打和吞食天地也完成汉化了。秋天真是让人好好回忆往事的季节噢。SFC 上的 GOGO 恶魔少年也成功汉化了，不知明天出现在我们面前的汉化大作是什么呢？真让人期待啊～～～

漫步经典

漫步

本期的主角：Ninja Gaiden 忍者龙剑传

厂商 TECMO
出品时间：Ⅰ 代 86/9/26
Ⅱ 代 90/4/06
Ⅲ 代 91/6/21
机种：ARC、FC、SFC、GB、PCE

经典回忆

经典中的经典！！这个与恶魔城有很多相同地方的游戏（特别是血槽）达到了 fc 的颠峰。

恰到好处的剧情介绍就像看电影一样，是该系列的一大特色 。

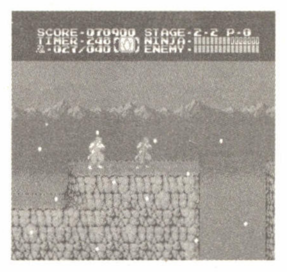
一代处于探索阶段，画面，流畅度、操作性、忍术设计还不很完善。主角在墙上甚至不能攀爬，难度因此很高。

二代较一代有了质的飞跃，增加了天气、地形等等影响因素，使得难度一再提高。忍术设定基本完美，亦有影子的加入。（笔者当年费九牛二虎之力翻之）

三代难度明显降低，主要原因是敌人行动变慢和刀锋的加入（对下蹲和跳跃的要求大大降低）。画面之华丽，游戏之流畅又上了一个台阶。

笔者最爱。忍者龙剑传实为 fc 上的看家作品之一。

--ken



今天又在电脑上把 1 代、2 代、3 代各打了一遍，感觉很好，又找回了当年玩 FC 的感觉。可惜一代刚出的时候没机会玩，只好在模拟器上回味了。评价如下：（个人意见）

画面：当然是 3 代最好了，毕竟是最晚出的嘛；2 代也很不错，和 3 代差不太多；1 代就差一些了，感觉场景有些粗糙。

人设：应该说 2、3 代都不错。3 代的龙和安妮都成了金发

碧眼，虽然很漂亮但……；2 代就很好，尤其是龙将安妮抱在怀中两人的样子真的是很幸福啊……1 代就差点了，龙的侧脸看上去很傻，正脸却又过帅，好象不是一个人似的。女主人公就太难看了，尤其侧脸，由于发型的关系，简直和桑原一样！！

音乐：最好的是 2 代，许多场景的过场音乐都十分动听和切题。我曾经都用录音机录了下来，呵呵；3 代也很不错，不过好听的场景音乐不如 2 代多；1 代的音乐比较单调，但还是有不错的场景，只是比较少。值得一提的是这 3 作的结尾 STAFF 音乐都很不错，强烈推荐！

难度：这个就有目共睹了，首推 2 代，1 代也差不了多少（但是，如果能正确使用回转刀这个忍术，前几关的 BOSS 只要 2 秒就可搞定），3 代可以说比较简单了（当然是不用盗版卡的补血秘籍），原因是大片刀以及敌方中招会停顿和闪烁 。

操作性：个人认为 3 代最为顺畅，也是因为跳跃的限制最少；2 代就有在崖边不可直接向正方向跳跃的限制（用穿墙法除外）；1 代就更难受了，除了梯子任何柱子都不能爬，很大程度上限制了行动。

--近滕诚

感觉还是 2 代目比经典！三代引见的刀光太好用了！还有调血的方法使的 3 代的难度降的太多！而 2 代的难度比较适中！有些地方不玩个 n 遍根本过不去！！直到现在也仅是见过最终 boss 而没把他作掉！真的很可惜！！

--h.world



“难”以抗拒

一个字，“难”！记得当初抱着永不放弃的心情，失败了上百次，2 代只到第 3 关，残念……

可是现在过关斩将好不痛快~~~！（偷笑中……）

--mgs_solid_snake

难啊……我已经弃了 -_-0

--Sammy

出此下策

是靠了模拟器的帮助我才见到了 boss.

--east-baby

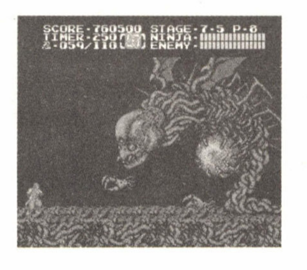
我玩不过去，所以就一直试密码，然后找到了很多关，结果哪个也过不去，汗～～晕到这种地步。

暑假找出来玩，一如既往的笨，也没能玩完，不过有了很大的进步：），大概下次玩就能通关了～～～

-- 安刺

嘿，我有一次居然把倒数第 2 关的密码试出来了！

--SONICZTF



坚持就是胜利

疾走的忍者，强力的忍术，当年玩 2 代时可以说是用尽全力投入游戏，神经高度紧张中见到了 BOSS。KO 掉他后，没想到他会变身！天啊，我挂了呀！ 55555……不能续关

--NOWLOADING

记得第一次爆机时，大喊一声，激动得把手柄都摔在地上了！

一个字——————————爽！！！！！

--EMU FANS

太感动了，绝对的经典，首先感觉最震撼的是人物设定和剧情设定，爆机后感觉像是看完一场电影。而且画面表现在 fc 上算是非常地华丽了，其次动作设定也很酷，独特的刀锋加华丽的忍术，使游戏的流畅度达到了前所未有的高度。

--banazhu

后遗症

那是让我知道了什么是忍者的游戏啊，我没玩之前就以为所谓忍者就是被别人打时忍着不叫

出来就是“忍者”了…………：）

--光影

当年都害的我想去日本当忍者

还好没冲动，不然就。。。

--super-emuer

当BOSS的剑离我的喉咙0.01公分的时候，我知道在四分之一柱香之后，那把剑的主人会彻底的杀掉我。因此我决定做一个动作---关机。虽然本人生平作过无数的动作，但这一个是我认为最蠢的！

现在想想：他应该这么做，我应该死！

曾经有一个很好的游戏放在我的面前，我没有珍惜，等我失去的时候我才后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此。BOSS的剑在我的咽喉上割下去吧！不用再犹豫了！如果上天能够给我一个再来一次的机会，我会对那个游戏说三个字：我爱你。如果非要在这份爱上加上一个期限，我希望是……一万年！如果上天能够再给我一个练习的机会，我会对那个游戏说四个字：我想通关。如果非要在这个练习上加上一个期限，我觉得会是……一万年！（大汗）

--不完全秀逗

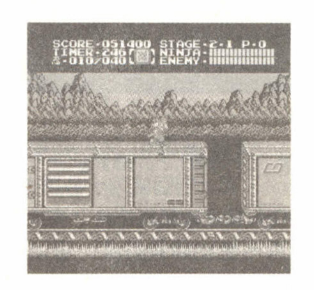
到现在还是习惯性的把“忍者”“龙”“剑”联系到一起……

真不明白什么原因啊……

--神马丸◎翼

反思

我一朋友打三代用了一暑假才打穿，我接手以后用了一星期打穿了。当然是不用密技的。二代不幸跳下崖，然后扒住，但爬不上去。最后这个问题还是被我解决了：小跳后向反方向跳。在游戏软件奇缺的年代，这样高素质的游戏足能玩一百小时以上。在此时代主机上还有多少游戏是这样呢？依然怀念它。（特指二代，三代



难度太低）

--ray

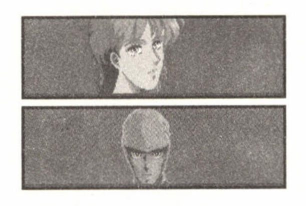
对FC上的印象最深的是那绚烂的过场动画（以当时来讲）。很难想象FC上竟能做出如此出色的画面（还有动画），看看现在PC上的游戏，动不动就占N个G的空间，画面没见有多好而且几乎没有游戏性可言（国产游戏为代表）什么样的游戏才是真正的好游戏？我们是不是该好好反思一下了？！

-- 步行虫

男儿本"色"

还是对开场动画那个MM印象最深刻。^u^

--datason



近滕诚提供之研究篇

1.忍1的回转刀十分厉害，保住关键是跳起是按住上再按攻击就不会出回转刀了，可以保留到BOSS处。

2.忍2的穿墙方法：在墙壁上按住整个方向键再按跳，不过用模拟器无法再现……

3.忍2第3关黑夜不好走，其实只要暂停然后等天亮再走就可以了

4.忍3的补血法：开始键加方向上键。只有盗版卡才能用此方法。

5.听音乐法为标题画面时按住左上SELECT及AB键，再按START，就会出现Q版的RYU或IRENE。

忍者龙剑传2代所有音乐

NINJA RYUKENDEN

MUSICRUISE

片头： CHAOSIUM SWORD

题目：TWIST OF FATE / II

各版面：1 GOING GETS TOUGH

2-1 THUNDERSTORM

2-2 OVERDRIVE

3-1 WORLD ENSLASVED

3-2 THE PARASPRINTER

4-1 FIRE CAVERN

4-2 OVERDRIVE

5-1 OVERDRIVE / UNLIMITED MOMENT

5-2 THUNDERSTORM

6-1 WORLD ENSLASVED

6-2 FIRE CAVERN

7-1 UNLIMITED MOMENT

7-2 随机

过场音乐： ROBERT THE ARMY

NO END DARKNESS

IRENE CAPTUREE

TO THE RESCUE

THE DARK EMPEROR

SHADOW DIABOLICA

HIDEOUS RELICS

RYU FIGHT BACK

战前音乐：TOWER LU ARJIA

CASTLE DEMONIC

情势急转：INTERLUDE 1/2

DEHUMANIZE

ITS TOO LATE

BOSS 战： BATTLEFIELD / II

LORD OF NIGHT

失败： DEFEATED

GAME OVER：ALL GONE/ II

结局： IRENE AND RYU

STAFF：A LONG WAY TO GO

忍者龙剑传历代标题

忍者龙剑传

一、宿命

二、脱出

三、追迹

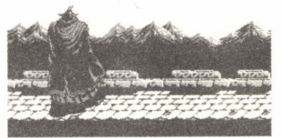
四、莀（这个应该是上面一个扁四，下面一个民字，是陷阱的意思，可是我打不出来 ）

五、死斗

六、降魔

忍者龙剑传二 暗黑邪神剑





一、急袭

二、迷

三、异形

四、魔剑

五、凶魔

六、暗黑

七、暗之王

忍者龙剑传三 黄泉之方船

一、挑战

二、敌

三、恶梦

四、封印

五、要塞
六、苏生
七、妖兽

漫步短评：

忍者龙剑传不愧是FC上的ACT杰作！特别是二代，不仅继承了初代的画面剧情交代系统，而且加入了非常有代表性的影子系统。整个游戏在操作性、画面、音乐表现上都非常出色，关卡配合剧情更是使该作成为游戏史上的经典。关于FC版的三代作品，上面的ETer已经分析很详细了，但跨机种来说，画面最漂亮的应该是街机版的忍。但此作的系统和风格都与FC上不同，属于典型的街机横版过关游戏，此版忍在当时得到了很大的反响。说起TECMO，其实龙剑传I代就获得了的88年游戏演出奖，在可见当时其强大的功力。可惜在FC上取得巨大成功后，TECMO没有很好的在次世代上延续。在SFC发布一个合集之后，跟同病相怜的热血系列一样，忍者龙剑传很久都没有再出现了。不过最近传来消息，TECMO将在XBOX上发表龙剑传的最新作品。XBOX似乎遥不可及，但本期ET收录了5机种共7部的龙剑系列作品，并且附FC版I、II、III代的一命通关录象及部分音乐。大家完全可以再次投入到这个令人难忘的游戏中去了！









Q: PC-E CD刻录一定要用TAO模式么?

我在用Nero调用cue文件准备刻录时,都会出现“此刻录机不支持TAO模式编辑”的提示,并且刻录失败。这到底时软件问题还是刻录机的问题?

A: 这是软件的问题,你试一下用5.5之前的Nero或者Instant CD + DVD来刻录吧。

附Instant CD + DVD的使用方法:打开程序,选“Instant Disc”,点击“Start the disc creation wizard”,起个名字,选择媒体。点“Audio track” ->“Audio file”,把Track01.wav加进去。然后选择“Add additional audio track”,按“Back”,选择“Track form a physical image”,把Track02.iso加进去后再选“Add additional audio track”,选“Audio track” ->“Audio file”,把Track03.wav至Track21.wav加进去。再选择“Back”,选择“Track from a physical image”,把最后的Track22.iso加进去。最后选择“Write disc”就能刻了。

Q: 如何用Nebula玩Neo Geo CD游戏?

A: 1.将NeoGeo CD的bios和neogoe.zip文件放置在你放rom的目录里(默认是roms\目录)。2.点选“Check Roms”,你就能找到NeoGeo CD了。3.双击NeoGeo CD,就会看到bios的运行画面,这时按“Esc”就会跳出选项框,选择第四项“CD Opions”。4.在“CD Options”中设置光驱属性,这是可将光驱模式选择为镜像。5.“Select Iso Image”,读取镜像文件。

Q: 玩MAME能作弊吗?

A: MAME支持作弊功能,而且是自己带的。在游戏中按“Tab”键调出菜单,选择“cheat”就可以了。

高难度模拟器问答

论坛刚刚进行了一次重大的改版，不仅外观漂亮很多，还增加了不少新的功能。由于升级考试在同一时间进行，所以到截稿日时，考试还没结束。但从目前的情况来看，大部分人都轻松PASS了。

ETer YUKI说，升级考试的问题太简单了，更贴上来一篇模拟器问题。大家来试试？

1.M.A.M.E.第一个模拟的游戏是?

A.Mappy B.Pac-Man C.Dig Dug D.Galaxian

2.下列模拟器哪一个不能模拟NeoGeo?

A.Calice32 B.Nebula C.WinKawaks D.FinalBurnAlpha

3.CPS2Shock放出的XoR遵循的是几年约定?

A.一年 B.两年 C.三年 D.四年

4.Gnes不支持模拟的平台是?

A.32X B.SEGA CD C.SMS D.Genesis

5.不是用kaillera来联网进行游戏的是?

A.Gnes B.winkawaks C.Callus D.Nebula

6.下列哪一个不是GAME BOY ADVANCE的模拟器?

A.MappyVM B.Game Lad C.CowBite D.PC Advance

7.下列模拟器哪一个不能模拟GB?

A.Vgba B.PlayGuy C.rew D.YAME

8.能模拟超任版天外魔境ZERO的模拟器是?

A.Sneese B.Snes9x C.SNEShout D.Zsnes

9.目前仍未被模拟的基版有:

A.System22 B.Model 2 C.NAOMI D.System16

10.下列哪个模拟器不能模拟光盘游戏?

A.MagicEngine B.M.A.M.E. C.ages D.Nebula

11.下列哪个机种没有游戏METAL GEAR?

A.FC B.MSX C.GB D.X68000

12.下列哪一个不是多机种模拟器?

A.pasov B.YAME C.mimic D.cyberstella

13.下列哪个不是MSX的模拟器?

A.RuMSX B.NLMSX C.paraMSX D.winx68kkousoku

14.已经发表的"恶魔城"系列游戏,可以被模拟的共多少作?(不同机种的分开来算,复刻板也算)

A.24 B.25 C.26 D.27

15.下列彩京游戏,M.A.M.E.已经能模拟出声音的是?

A.SPACE BOMBER B.SENGOKU ACE EPISODE II C.SOL DIVIDE D.GUNBIRD

公布正确答案: BDCCC BADCD DDDAD

编者话

虽然近期的模拟界非常冷清，但这种低迷的情绪并没有影响到ET的热情。继上期对杂志进行改版后，本月ET的网站也有了翻天覆地的变化，一些期待已久的功能陆续开放。我相信接下来的时间将会更加忙碌，因为再过两个月就是ET创刊一周年的大日子，现在就要开始策划庆祝的内容了。

by wario



最近学了很多东西，有吉他、跆拳道还有玩上了MU（现在都在5－6玩）。游乐园的小小变化不知大家满意否。大家有什么意见或建议，要记得上我们的论坛提哦。嗯，时间已经不早了，下期再见！祝所有在11月7日出生的朋友，生日快乐！

by Phil



秋眠不觉晓，

猪猪生病了，

夜来风雨声，

工资少多少？

by 猪猪



最近身体有些不适，多数时间都在家休息，因为挂念各位好同事，所有拖着身子回来。想不到招呼我的居然是杂志后期的制作和写编者话，早知道我就不XXX，还好，没把话吐出来，不然会被众人狂K。还是早点回家休息了，下期再会！

by 隐藏



虽然对韩国出的游戏不怎么感冒，但玩过MU之后觉得还可以，（-_-b 好像在帮这个游戏卖广告似的）嘿嘿……玩了一段时间养成不好的习惯，见到红字的人就习惯性的砍过去。（啊……你怎么砍死我了！！！我是原石编辑）汗……你怎么选用精灵角色了。

by 寒羽



看到ET杂志和网站蒸蒸日上，俺心里特感安慰。本已退隐江湖不问世事，留多一点空位让其他人多说几句，不过眼看ET已经快一周年了，心里实在是忍不住再出来说上两句："同志们啊！！革命尚未成功，同志仍需努力啊！！"（番茄、垃圾一起飞过来……）

by 无聊到极来露一小脸的原石

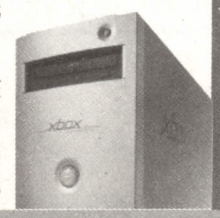
小道消息 RUMOR MILL

一天天时光的消逝，生活在忙碌中度过，笔者呆在电脑前的时间已经变得少之又少，毕竟连睡觉的时间都已经不够了。在踏入十一月份后，北方的天气也渐渐开始转凉了，今年又赶上厄尔尼诺年，估计以后天气会格外的冷。南方想享受一下雪景的朋友，今年应该是个不错的时节（当然别太往南了），毕竟在北方的朋友听来，十几年才见一次雪景的事情有些说笑的成份。

随着天气的转凉，模拟界好像又一次的陷入冰冻期。新闻站的页面只能靠不懈的小日本们的新闻来充充门面，原来可以占到很大成份ROM，无非就是GBA和MAME的，但由于老任要进入中国市场不断对GBA的ROM打压，另一方面MAME由于多方原因无法推出新版，所以导致整个模拟界并没有什么激动人心的消息出现，到是一直辛勤工作汉化工作者们的活动空间最近得到了比较大的扩充，这也正是和MAME比起来算做是小人物们露脸的机会。

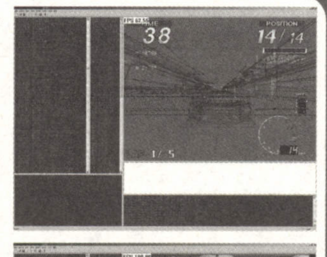


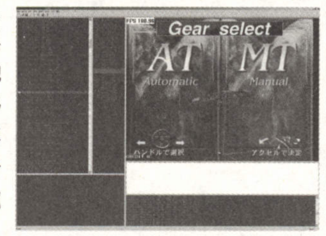
整体气氛的低落，犄角旮旯的消息就显得格外的多。首先就是一帮老外使Windows2000在XBOX上正确运行，这也正是模拟器真正的实质所在。不管它是否实用，都有研究的价值，真不知道谁会拿XBOX来当商用电脑。不过在XBOX上运行视窗，然后用此来运行别的模拟器倒是绕过微软的一个好方法。但是让Office运行在XBOX上实在没什么必要，毕竟和现今的电脑比起来，那也只是个低档配置。

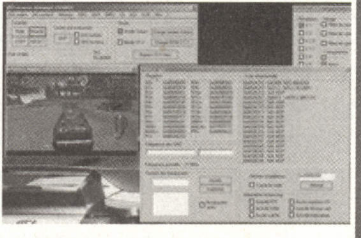


前一阵火热的Sega Model 2，并没有在众人的哄抬下有什么成果，只是提上议程而已，毕竟光靠星云大师一人的努力还是远远不够的。由于现今机版保护的越发复杂，结构也

小道消息，不可尽信！



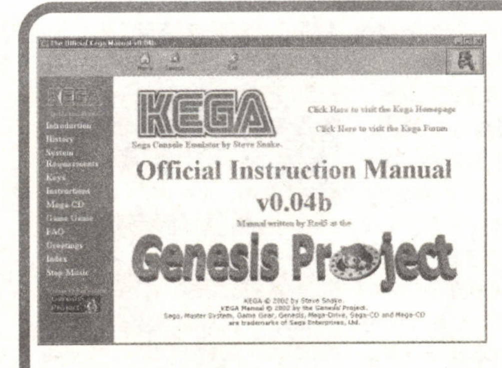




更加繁杂，想真正在可玩性上取得突破，强力的Dumper帮助还是必不可少的。但恰恰在此时Guru的工作受阻，我们且不管Guru上次的态度如何如何，他的作用还是毋庸置疑的，这也就是我们原来所说的，生活是在争吵中继续，如果没有争吵，一件事想取得进步是很难的。现在的情况是Coder需要硬件资料来继续模拟器的开发，Dumper也需要更多的硬件资料来Dump更多正确的ROM帮助Coder的开发，事情似乎走进了一个死胡同。大家所需的正是一个外力，不管两方面哪方取得了突破，事情都会简单许多。其实模拟器开发也正是一个摸索和突破的过程，像上次彩京的突破一方面是MAME众神的努力，而最重要的另一方面就是一个不知名的Dumper破解的机版，所以让我们期待这个突破或者是外力的出现。

本以为Kega的作者Steve Snake已经完全放弃Kega的努力了，毕竟GENS的巨大成功，是它已经没什么生存空间。而这里又再次凸现了模拟界不断完善的精神，作者打算从0.02版本做起，重新开发自己的模拟器，而这次的计划被命名为Kega Lazarus。这个名字可是大有讲究，对圣经感兴趣的朋友应该去查查，这个Lazarus

小道消息，不可尽信!



在圣经里被称作"拉撒路"，意思就是患了绝症、已经没救的意思。给计划起这个名字一方面表明作者自己都不抱什么希望，只是抱着探索的精神来试一试，一方面到有绝地逢生的感觉（感觉自己在分析语文课文），用北京话来说就是"小伙子有志气"，作者真不愧为一个法学博士，给自己模拟器起了这么个有深意的名字。

三朝元老LOGIQX要退休的消息，各位应该早就听说了，可是他老人家到现在也没下火线，还在坚守岗位，虽说DAT的更新速度慢了很多，但是还继续勤奋的工作。直接的原因我们也知道，那就是他一直苦苦寻觅的接班人，迟迟都未出现。不是因为无人应征，也不是各位的热情不高，主要原因就是LOGIQX他老人家的职业道德不是一般的高，他对接班人的要求那已经不是用苛刻两个字就可以形容的了。这种标准就是给人每月付高薪，恐怕都无人可以胜任，符合要求的只有一些模拟界的元老，但是这些现役的元老多少和LOGIQX的现状都差不多，比较起来RAZ到是很合适（嘻嘻，又在YY了），还是翘首企盼接班人的出现吧。

在此期间，N64的模拟器到是给了人不少惊喜，首先是RICE推出的非官方的DaedalusD3D8插件，着实的给了人们一个大大的惊喜。和Jabo的视频插件配合起来，仿佛形成了Zsnes和Snes9x的局面，已经可以通吃大部分的N64游戏，虽说还不够完美，但已经是个很大的进步了。真没想到Daedalus没有取得什么大的成就，

小道消息，不可尽信！

但这样一个非官方的插件倒是使它远近闻。这样看来所有的N64模拟器的Coder，如果去做个专职的插件作者应该都很优秀，不错不错又是个意外的发现。而沉寂很久的RCP最近又活动起来，虽说他的TRWIN没有取得成功，但是他在后来杀手学堂上的突破还是可圈可点的。这在当初也是使他名噪一时，证明人家肚子里还是有点水儿的。在他公布U64Emu的源代码后，看来是打算放弃这个计划，因为一般一个模拟器放出源代码的时候，也就是功成名就的时候了。而另人意外的是他转而投入了SEGA Model 2的阵营，这样一位专门解决难题的优秀Coder加入SEGA Model 2的研究，可以说真是件天大的好事，多一份力量就多一份希望嘛。而最令本人惊诧的就是，RCP竟然患过脑瘤！这家伙不会是像原来电影里那样患了脑瘤反而聪明了吧……要真是这样的话，我改天也得一个，这也许就跟中大奖一样，嘻嘻。

曾经很活跃的Meka，也像Raine一样，趁着MAME按兵不动之际，复活了一把。Meka在初创阶段本打算走MAME一样的路线，但是由于在各方面都与MAME无法抗衡，所以另辟蹊径，走了条另类的路线，现在看来Meka的口号应该叫做"我们只模拟MAME所没有的东西"。虽说这样选择避开了MAME的锋芒，求得了一线生机，但是另一方面，由于Meka的先天不足，所以在知名度和娱乐性上都远远不如MAME，所以最后落了个和Raine差不多的下场：半死不活的，既没有完全的死亡，而前进一步又是如此的困难。其实Raine和Meka都有各自的特色，在这次Raine率先推出的事情中我们就可以看出，具体的战略战术笔者就不在这遨述了，否则又该扯到孙子兵法了。



小道消息，不可尽信!

光盘目录

先看看这里啦\（^o^）/

高手的选择：可不运行安装程序，每个栏目下的EMU和ROM文件夹选取你所需的模拟器或ROM；
新手的选择：运行光碟上每个栏目的安装程序，即可简单的安装模拟器和ROM。

emu（\emu\）

apple2-Applewin.exe

Atari2600-z26.exe

Atari5200-Atari800Win.exe

Atari7800-mess.exe

C64-CCS.exe

fc-smynesc.exe

gba-VisualBoyAdvance.exe

jaguar-pt.exe

Mame32-mame32.exe

md-gens.exe

n64-Project64.exe

Nebula-nebula.exe

pce-Yame038j.exe&pce.exe

ps-ePSXe.exe

sfc-Zsnesw.exe

Vb-rboy.exe

wsc-WSCamp.exe

新作强袭（\新作强袭\）

ET独家反击街霸\Sf2ce.zip

fc游戏 - fc\eonman.zip

（gba本月新作）

gba\宝贝龙大冒险.zip

gba\Driver2.zip

gba\j联盟胜利十一人.zip

gba\VR网球.zip

gba\机器人勇者之战.zip

gba\合金枪手.zip

gba\侵略者.zip

gba\少年街霸3上升版.zip

gba\圣石小子2.zip

gba\世嘉经典合集.zip

gba\玩具兵大战.zip

gba\樱国.zip

gba\指环王.zip

gba\英语词典xdictforgba.zip

gbc\lufi传说.zip

（jaguar游戏精选）

jaguar\Cannon Fodder (1995) (Computer West).zip

jaguar\Defender 2000 (1996).zip

jaguar\Dragon - The Bruce Lee Story (1994).zip

jaguar\Flashback (1995) (U.S. Gold).zip

jaguar\International Sensible Soccer (1995).zip

jaguar\NBA Jam TE (1996).zip

jaguar\Pinball Fantasies (1995) (Computer West).zip

jaguar\Raiden (1994).zip

jaguar\Super Burnout (1995).zip

jaguar\Tempest 2000 (1994).zip

jaguar\Troy Aikman NFL Football (1995) (Williams).zip

jaguar\Val D'Isere Skiing & Snowboarding (1994).zip

jaguar\Zool 2 (1994).zip

（ps新作）

ps\MRDRILLERG.exe（钻地小子G）

（wsc本月新作）

wsc\Arc The Lad.zip（妖精战士）

wsc\数码暴龙d计划.zip





系之谱（\ 系之谱 \ ）

马里奥\

2600\ 水管马里奥.zip

5200\ 水管马里奥.zip

7800\ 水管马里奥.zip

apple2\ 水管马里奥.zip

arc\Mario.zip

arc\Mariojp.zip

arc\ 街机中文版马里奥医生 \drmario.zip

arc\suprmrio.zip

fc\ 冰雪马里奥.zip

fc\ 超级马里奥兄弟.zip

fc\ 超级马里奥兄弟 2.zip

fc\ 超级马里奥兄弟 3.zip

fc\ 马里奥高尔夫.zip

fc\ 马里奥格斗版.zip

fc\ 马里奥工厂.zip

fc\ 马里奥和耀西.zip

fc\ 马里奥老虎机.zip

fc\ 马里奥失踪记.zip

fc\ 马里奥时间机器.zip

fc\ 马里奥双截龙.zip

fc\ 马里奥医生.zip

fc\ 数码马里奥.zip

fc\ 瓦里奥之森.zip

fc\ 乌龟马里奥.zip

fc\ 小马里奥老虎机.zip

fc\ 耀西的饼干.zip

fc\ 耀西方块.zip

fc\ 音速马里奥.zip

fc\ 营救者马里奥.zip

fc\ 水管马里奥.zip

gb\Game & Watch 合集.zip

gb\Game & Watch 合集 2.zip

gb\Gameboy 合集 2.zip

gb\Gameboy 合集.zip

gb\ 超级马里奥兄弟 4.zip

gb\ 马里奥 Picross 2 .zip

gb\ 马里奥 Picross.zip

gb\ 马里奥医生.zip

gb\ 马里奥之岛.zip

gb\ 马里奥之岛 2.zip

gb\ 瓦里奥之岛.zip

gb\ 瓦里奥之岛 2.zip

gb\ 耀西的饼干.zip

gb\ 耀西方块.zip

gba\game&watch 合集 4.zip

gba\ 超级马里奥 1.zip

gba\ 超级马里奥 2.zip

gba\ 超级马里奥 2 增强版.zip

gba\ 超级马里奥 3 － 耀西岛.zip

gba\ 超级马里奥赛车.zip

gba\ 瓦里奥之岛 4.zip

gbc\Game & Watch 合集 2.zip

gbc\Game & Watch 合集 3.zip

gbc\Gameboy 合集 3.zip

gbc\ 超级马里奥兄弟复刻版.zip

gbc\ 马里奥高尔夫.zip

gbc\ 马里奥网球.zip

gbc\ 瓦里奥之岛 2.zip

gbc\ 瓦里奥之岛 3.zip

n64\ 超级马里奥 64.zip

n64\ 纸牌马里奥.zip

n64\ 超级马里奥赛车 64.zip

n64\ 超级马里奥网球 64.zip

n64\ 马里奥高尔夫.zip

n64\ 马里奥聚会.zip

n64\ 马里奥聚会 2.zip

n64\ 马里奥聚会 3.zip

n64\ 马里奥医生 64.ZIP

n64\ 任天堂明星大乱斗.zip

n64\ 耀西的故事.zip

pc\ 马里奥游戏集.exe

pc\ 马里奥打字练习.exe

sfc\ 神枪手马里奥.zip

fc\ 超级马里奥世界.zip

sfc\ 马里奥 RPG.zip

fc\ 马里奥合集.zip

sfc\ 马里奥全明星.zip

sfc\ 马里奥赛车.zip

sfc\ 马里奥失踪记.zip

sfc\ 马里奥时间机器.zip

sfc\ 马里奥医生与俄罗斯方块.zip

sfc\ 马里奥与瓦里奥.zip

sfc\ 耀西岛.zip

sfc\ 马里奥涂料.zip

sfc\ 马里奥的超级 Picross .zip

sfc\ 营救者马里奥 98.zip

sfc\ 马里奥教学 – 趣味信件.zip

sfc\ 马里奥教学 – 趣味数字.zip

sfc\ 马里奥教学 – 趣味常识.zip

vb\ 瓦里奥之岛.zip

vb\ 马里奥网球.zip

vb\ 马里奥的冲击.zip

game&watch\Mariobro.exe

game&watch\Mariosba.exe

火炎之纹章 \

fc\ 火炎之纹章 – 光之剑与暗黑龙.zip

fc\ 火炎之纹章外传中文版.zip

sfc\ 火炎之纹章 – 纹章之谜.zip

sfc\ 火炎之纹章 – 圣战系谱.zip

sfc\ 火炎之纹章 – 多拉基亚 776 中文版.zip

gba\ 火炎之纹章 – 封印之剑.zip

E T 游戏基地 (\ E T 游戏基地 \ )

(街机热作)

街机热作 \bad lands – Badlands.zip

街机热作 \ 兰博 3 – Rambo3a.zip

街机热作 \ 魔法大作战 – mahoudai.zip

街机热作 \marchen maze – mmaze.zip

街机热作 \ 捉鬼大师 – Tumblep.zip

街机热作 \oh my god – ohmygod.zip

街机热作 \ 街机经典名作 – Arcadecl.zip

街机热作 \twin qix – twinqix.zip

街机热作 \major title 2 – majtitl2.zip

(家用机热作)

家用机热作 \md\junker's high.zip

家用机热作 \sfc\ 三只眼之兽魔奉还.zip

家用机热作 \sfc\ 努之要塞.zip

家用机热作 \ps\ 霸王之大陆.exe

家用机热作 \pce\ 龙魂.zip

(原创工作室)

原创工作室 \ 本月汉化游戏欣赏

原创工作室 \ 创作 \ 作品欣赏

(漫步经典)

漫步经典 \ 游戏 \mame\gaiden.zip

漫步经典 \ 游戏 \mame\ryukendn.zip

漫步经典 \ 游戏 \gb\gb1067.zip

漫步经典 \ 游戏 \pce\pce4138.zip

漫步经典 \ 游戏 \fc\ninjaga1.zip

漫步经典 \ 游戏 \fc\ninjaga2.zip

漫步经典 \ 游戏 \fc\ninjaga3.zip

漫步经典 \ 游戏 \sfc\SFC12224.zip

漫步经典 \ 其他

E T C (\ E T C \ )

读者点播 \pce 罗德岛战记 2.exe

游乐园 \SQUARE Vocal Collection OST

游乐园 \ 彼男彼女原声

游乐园 \ 怀旧动画角色大串烧 btwar2nd (flash 动画)

ps2 版 mame 支持游戏列表.doc

邮购指南

上期我们刊登邮购启事后，陆续收到许多汇款单，现就发生的一些问题及今后的注意事项，在此做一说明：

1 一 汇款单中如果包括横版动作和纵版射击两个产品的，因产品还未上市(特殊原因推迟到11月中旬上市)，所以还需耐心等待一些日子，等这两个产品上市后我们一并邮寄，由此给各位造成的麻烦，还请大家谅解；

2 一 因邮局现在都采用电脑汇款单，所以常常因为他们偷懒而缩略地址造成我们无法投寄，所以，请在汇款15日后还未收到杂志的读者电话或电子邮件与我们联络，告知您的汇款单号，地址及购买产品名称；

3 一 读者在汇款时请一定要写清汇款单上的各项内容，并注明购买的期数及数量，否则因地址不详等原因造成延误，我们一概不负责。

4一 邮购价格按照下表所列价格，不另收邮费，如需要挂号，请另付2元挂号费，否则我们一律采用平信寄送。

5 一 邮购地址：北京市北苑家园绣菊园15楼306室

邮政编码：100012

收 款 人：徐巍

6 一 咨询电话：010-84962801 马先生

7 一 E-mail ：newsoft@163.com

（邮购目录见后页）

邮购目录

产品名称	邮购价格
模拟时代 1—4 期	10.00/ 期
模拟时代.com 第 5 期	10.00
模拟时代.com 第 6 期	10.00
模拟时代.com 第 7 期	10.00
模拟时代.com 第 8 期	10.00
模拟时代.com 第 9 期	10.00
模拟时代.com 第 10 期	10.00
足球游戏集锦(简装版)	10.00
横版动作游戏(简装版)	10.00
纵版射击游戏(简装版)	10.00
3D 游戏全集(11 月中旬上市)	10.00
娱乐游戏全集(11月中旬上市)	10.00
格斗游戏全集(11月中旬上市)	10.00
掌上游戏机 1—3 期	10.00
掌机时代 1—4 期	10.00





EmuTime
NO.11

光盘内容介绍

instroduction of disc

(本期光盘完全收录以下内容)

马里奥系之谱

近百个来自不同主机的系列游戏全收录

火炎之纹章系之谱

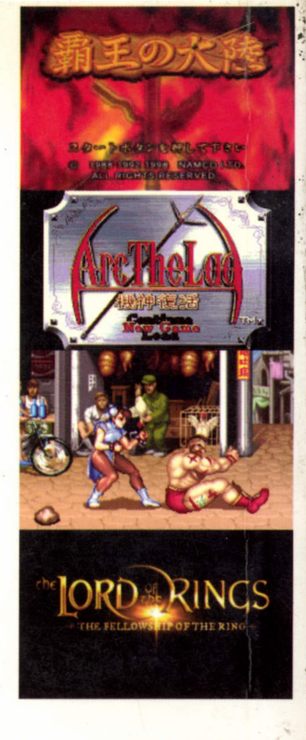




GBA 本月强作

Gba Games

- J联盟胜利十一人
- VR网球
- 少年街霸3上升版
- 合金枪手
- 樱国
- 世嘉经典合集
- 指环王
- 宝贝龙大冒险
- Driver2
- 机器人勇者之战
- 圣石小子2
- 玩具兵大战
- 侵略者



ET 游戏基地



PS

- 钻地小子G
- 霸王之大陆

WSC本月新作

- Arc the Lad
- 数码暴龙D计划

MAME32

- ET独家反击街霸
- 忍者龙剑传
- 其他精选游戏

漫步经典

- 忍者龙剑传

Jaguar

- 游戏精选

ETC

- SQUARE作品OST
- 怀旧动画角色大串烧

本手册为非卖品，需随同光盘一同销售并使用。
责编：米庆丰　设计：岳春艳
ISRC CN-Q06-02-0024-0/V.J6　ISBN 7-88833-149-1